

ΘΕΜΑ: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ... ΧΑΡΤΙ!

PCmaster

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

C D - R O M

ΤΕΥΧΟΣ 137

ΜΑΡΤΙΟΣ 2001

ISSN 1105-5472

5,28 €

1.800 ΔΡΧ.



QUAKE III: TEAM ARENA

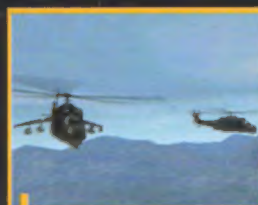
KILL' EM ALL!



ONI



OPSYS



PROJECT IGI



PRO RALLY
2001

• Γλώσσα

• Μουσική

• Γενικές γνώσεις

• Βιολογία

• Φυσική

• Πολιτισμός

• Μαθηματικά

• Γεωγραφία

• Θρησκευτικά

• Ιστορία

• Πληροφορική

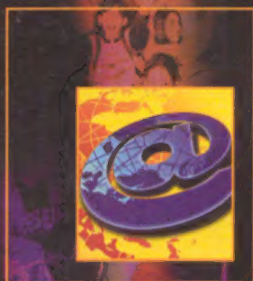
• Χημεία



Λυσίας

5ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET

Μετρήστε τις γνώσεις σας και συναγωνισθείτε
με παιδιά της ηλικίας σας.



Δικαίωμα συμμετοχής έχουν
μαθητές από την Ε' Δημοτικού
έως και τη Γ' Λυκείου.



Επίσης δικαίωμα συμμετοχής
έχουν όλα τα παιδιά που φοιτούν
σε σχολεία της Ελλάδας, της
Κύπρου και του εξωτερικού.



Δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις
στη χρήση των υπολογιστών ούτε
προσωπικός λογαριασμός
στο Internet.

η μεγάλη αναμέτρηση γνώσεων μέσω Internet

Δευτέρα 12 έως Κυριακή 18 Μαρτίου 2001



Με την υποστήριξη των:



Χορηγοί επικοινωνίας:



ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ Ο "ΛΥΣΙΑΣ"
ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΕΝΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΟ ΠΟΣΟ ΣΕ
ΙΔΡΥΜΑΤΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΑΙΔΙΩΝ.

Όροι και αίτηση εγγραφής στο www.lysias.gr
Πληροφορίες στο τηλέφωνο: 6108000, εσωτ. 203,
κ. Μαρία Αλιβέρτη (e-mail: info@lysias.gr)

Οργάνωση:



ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

e-free **INTERNET** **international**

Η ΠΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET

- ☺ **ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ**
- ☺ **ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ**
- ☺ **ΔΩΡΕΑΝ 24ωρη ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ**
- ☺ **ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΟΛΑ
ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ & ΔΙΕΘΝΗ SITES**



1 ΜΗΝΑΣ

ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET ΜΟΝΟ ΜΕ

2.360 ΔΡΧ.



ΧΩΡΙΣ ΔΕΣΜΕΥΣΕΙΣ, ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ

<http://www.compulink.gr> e-mail: info@compulink.gr

ΑΘΗΝΑ: Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, Τ.Κ. 117 42, ΤΗΛ.: (01) 924.9761, FAX: (01) 924.9290
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, Τ.Κ. 546 24, ΤΗΛ.: (031) 287.610, 284.864, FAX: (031) 282.663


compulink
NETWORK

Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν

GUY GAVRIEL KAY

Μια ανερπαστική ιστορία - PUBLISHERS WEEKLY



TOMOS I

ΟΙ ΛΕΟΝΤΕΣ ΤΟΥ
ΑΛ ΡΑΣΑΝ

Anubis

Από τον κορυφαίο
της λογοτεχνίας
του φανταστικού
Guy Gavriel Kay

ΜΙΑ ΕΠΙΚΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ, ΠΟΥ ΜΙΛΑ ΓΙΑ ΒΙΑΙΑ
ΠΑΘΗ, ΤΗ ΔΙΧΑΣΜΕΝΗ ΠΙΣΤΗ ΚΑΙ ΕΝΑΝ
ΕΜΦΥΛΙΟ ΠΟΛΕΜΟ

Στην άλλοτε πανίσχυρη αυτοκρατορία του Αλ Ρασάν, ο βασιλιάς Αλμάλικ της Καρτάδα βρίσκεται στην εξουσία, προσθέτοντας τη μια πόλη μετά την άλλη στο βασίλειό του. Στο πλευρό του έχει πάντα τον διαβόητο Αμάρ ιμπν Καϊράν - ποιητή, διπλεμάτη, στρατιώτη και δολοφόνο. Η κυριαρχία της Καρτάδα απειλείται μόνο από τους φιλόδοξους Τζαδίτες βασιλιάδες του Βορρά, που ανηπομονούν να ανακτήσουν τη γη που κατείχαν κάποτε.

Αλλά η γη των Τζαδιτών είναι διαιρεμένη, ενώ ο επικεφαλής του τζαδιτικού στρατού, ο ξακουστός Ροντρίγκο Μπελμόντε, και η στρατιωτική ομάδα του έχουν εξοριστεί. Έτσι, στην πανέμορφη παραλίμνια πόλη της Ραγκόσα, ο Ροντρίγκο και ο Ιμπν Καϊράν συναντιούνται και νηρητούν για ένα διάστημα τον ίδιο μονάρχη. Μάρτυρας σε όσα διαδραματίζονται ανάμεσα στους δύο άντρες γίνεται η όμορφη, ευφυής θεραπεύτρια Τζείχάν, που αναδεικνύεται και η ίδια σε ένα κρίσιμο πρόσωπο, καθώς η χερσόνησος παρασύρεται στο χείλος του ιερού πολέμου...

GUY GAVRIEL KAY

Μια ανερπαστική ιστορία - PUBLISHERS WEEKLY



TOMOS II

ΟΙ ΛΕΟΝΤΕΣ ΤΟΥ
ΑΛ ΡΑΣΑΝ

Anubis

Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφείο: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847. Κεντρική διεύθυνση: Σουλτανή 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095. Βιβλιοπωλείο: Σουλτανή 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095. Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

Tην ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, η... κόρη μου θα είναι ήδη 2 χρόνων. Αυτό από μόνο του, εκτός από κοσμοϊστορικό γεγονός, αποτελεί και τη σημαντικότερη είδηση στο χώρο των computer games, του Internet και της αγοράς πληροφορικής γενικότερα. Τουλάχιστον δεν είμαι χαζομαμπάς...

Το Quake III: Arena, όπως και το πρόσφατο επίσημο expansion Quake III: Team Arena που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό, είναι δύο από τα πράγματα των οποίων την ύπαρξη πρέπει οπωσδήποτε να αποκρύψω από τη μικρή Πατρίκου. Δεν ξέρω, βέβαια, πώς θα τα καταφέρω, αφού και τα δύο βρίσκονται στον υπολογιστή μου σε περίοπτη θέση, αλλά κάποια λύση θα βρω. Εκεί που είχαμε "χοριάσει" το Arena (ποτέ δεν ήμουν, βέβαια, φανατικός παίκτης, να εξηγουμαστε), ήρθε τώρα να προστεθεί το "Team" για να μας ξαναάψει τα αίματα. Οχι, θα μας αφήνε η id Software να ξαποστάσουμε...

Καπάκι με το Team Arena κυκλοφόρησε, επιτέλους, και το ONI, το οποίο επαναφέρει το street fighting στις οθόνες των PCs. Ούτε κι εγώ θυμάμαι πότε πρωτοκάναμε preview του παιχνιδιού αυτού στο "PC Master". Εκτοτε πολλά πράγματα άλλαξαν, ανάμεσα στα οποία και το ιδιοκτησιακό καθεστώς της Bungie Software. Ίσως γι' αυτό το λόγο φιλοκαθυστέρησε και η κυκλοφορία του τίτλου. Βέβαια, το αποτέλεσμα είναι λίγο ιδιόρρυθμο, αλλά πού θα βρείτε άλλον παρόμοιο τίτλο μετά το Street Fighter;

Η χάρη του "PC Master" έφτασε και στην Κυανή Ακτή και πιο συγκεκριμένα στις Κάννες. Οχι, δεν πήγαμε εκεί για να κάνουμε τα μπανάκια μας (άλλωστε η θερμοκρασία του νερού δεν το επιτρέπει), αλλά για να σας μεταφέρουμε τις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο του gaming και ιδιαίτερα του on-line gaming. Μάθετε, λοιπόν, πού και πώς θα τσακίζετε τους on-line αντιπάλους σας το 2001, ρίχνοντας μια προσεκτική ματιά στο σχετικό άρθρο.

Σας αφήνω τώρα γιατί ο μοχθηρός Κράτσας είναι εφοδιασμένος με ένα Chain-Gun και τον βλέπω να πλησιάζει από τη γωνία με καθόλου φιλικές διαθέσεις...

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

8 CD-ROM Pages

Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

12 Next Generation

Τα gadgets του 21ου αιώνα.

16 PC Matrix

Νέα στήλη για τα τεκταινόμενα στο χώρο των games, της πληροφορικής και του Internet.

26 PC Spy

Reviews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

30 Adventure & RPGs Update

Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventures.

34 PC Flash

Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.

40 Πριν Αγοράσετε

...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

44 User Power

Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της πληροφορικής.

48 Μεταξύ μας

Σχολιασμός των δρώμενων της πληροφορικής.

50 New Millennium

Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.

54 Hot Stuff

Στήλη με παρουσιάσεις από το χώρο του hardware.

58 Hot Sites

Νέα στήλη με παρουσιάσεις των σημαντικότερων ελληνικών αλλά και ξένων sites.

128 Hints'n'Tips

Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

132 Most Wanted

Το δεύτερο μέρος της λύσης του Messiah.

144 Adventure SOS

Λύσεις και hints για adventures.

150 Dark Side of Gaming

Σχόλια και παρασκηνία από τον κόσμο των computer games.

152 Emulators' Corner

Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.

156 Abandonware

Παιχνίδια που ξέχασε ο χρόνος, αλλά όχι οι gamers.

160 Utopia

Όλα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

168 Net Hobbies

Σε αυτή τη νέα στήλη θα βρίσκετε κάθε μήνα νέα από sites που αφορούν σε διάφορα hobbies.

172 On-Line Gaming

Διασκεδάστε παίζοντας τα αγαπημένα σας παιχνίδια on-line!

174 The 4th Coming

Τα τελευταία νέα από το χώρο του πρώτου ελληνικού on-line RPG.

176 Web Authoring

Φτιάξτε βήμα προς βήμα τη δική σας Web page.

180 Do it Yourself

Δημιουργήστε τα δικά σας ηλεκτρονικά κόμικς.

184 How To

Απαντήσεις σε θέματα προγραμματισμού.

188 Programming

Μαθήματα Visual C.

192 Αλληλογραφία

Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

200 Cinemaster

Το "PC Master" κάνει μια βόλτα στις κινηματογραφικές αίθουσες.

202 Master of Puzzles

Μία στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!

208 Αγγελίες

Το μεγάλο παζάρι του "PC Master". Οτι θέλετε να πουλήσετε ή να βρείτε είναι εδώ.

210 Τα Κόμικς του "PC Master"

Μία χιουμοριστική ματιά στα γεγονότα.

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία

62 Milia 2001

Τα πάντα για τη μεγάλη έκθεση πληροφορικής.

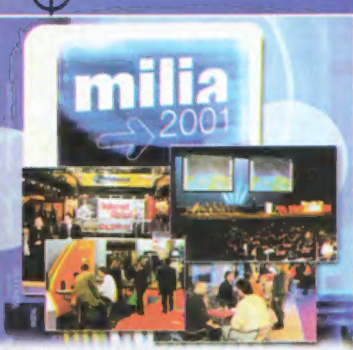


70 Ashampoo MP3 programs

Και όμως δεν είναι για... λούσιμα.

66 Ηλεκτρονικό χαρτί

Το μέλλον του γραφίματος;





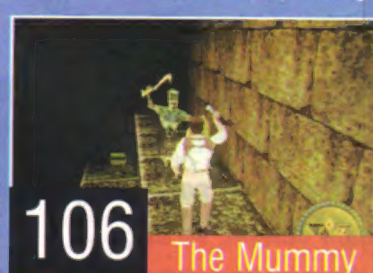
18 Sheep



92 Oni



98 Mission Humanity



106 The Mummy

Game Club

76 Quake III: Team Arena

Το πρώτο επίσημο mod για το δημοφιλές παιχνίδι.

82 F1 Manager

Κατακτήστε τον κόσμο της Formula 1.

88 Oni

Μαγικά γραφικά και άφθονη δράση.

94 Opsys

Το πρώτο κυπριακό adventure.

98 Mission Humanity

Αποστολή σας η ανθρωπότητα!

102 Heroes Chronicles

Τα χρονικά των ηρώων!

106 The Mummy

Η μεταφορά της πολύ καλής ταινίας στις οθόνες των υπολογιστών μας.

110 MS Flight Simulators Add-Ons

Τρία add-ons για τους δημοφιλείς τίτλους της Microsoft.

114 Project IGI

Δράση και στρατηγική σε δύσκολες αποστολές.

118 Sheep

Ένα πολύ διασκεδαστικό Μπερεε... χνίδι!

122 Pro Rally 2001

Ραλί για επαγγελματίες. Η μήρας όχι.

126 Typing of the Dead

Πληκτρολόγηση μέχρι... θανάτου!



6 F1 Manager



80 Quake III: Team Arena



102 Heroes Chronicles

114 Project IGI

PCmaster
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ
ΕΤΕΡΩΤΗΤΗΣ

ΔΙΟΙΚΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος,

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας, ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Ηλίας Καφούρος, Στάθης Λαμπρόπουλος,

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο,

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδής,

Γιάννης Βογιατζής, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Κόντης, Οδυσσεύς Κουράφαλος,

Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Κώστας Μεντιάνης, Σπύρος Μορφονίος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος,

Γιάννης Παναγάκης, Δημήτρης Σελλογιάννης, Ιωάννης Τζοϊτής, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντογόνας, ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης, ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου, MARKETING: Μαρία Μελιδου, ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος,

ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπερί, ΥΠΕΥΘΥΝΗ Δ.Τ.Ρ.: Βάσω Τσολαλή, Δ.Τ.Ρ./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανίκη, Δώρα Πακουμή, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης, ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Α. Βασιλογίου, Χ. Γιώτης

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέττας, ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφας, ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη, Κατερίνα Αλουπογιάννη

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT, ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Να 'μαστε πάλι εδώ. Μετά την προσωρινή απουσία μου από τη στήλη (λόγω ασθενείας), είμαι πάλι έτοιμος να σας πληροφορήσω για τα περιεχόμενα του παρόντος CD-ROM. Είμαι σίγουρος πως θα κινήσουν το ενδιαφέρον των περισσότερων και θα σας κρατήσουν απασχολημένους για αρκετό καιρό. Εν αρχή ην τα... demos **FI Racing Championship**, **Giants: Citizen Kabuto**, **Oni** και **Watchmaker**. Για τη συνέχεια, πάρτε και 4 trailers: **The Insider**, **Mafia**, **Seraphim** και **Warcraft 3**. Φυσικά, υπάρχουν και τα διάφορα extras, για τα οποία όμως θα πληροφορηθείτε στη σχετική παράγραφο. Για να δούμε, λοιπόν, πιο αναλυτικά τι θα βρείτε:

Επιμέλεια: Ζε-Ηλίας Καφούρος

Demos

FI RACING CHAMPIONSHIP

Εταιρεία: UbiSoft

Απαιτήσεις: Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator

Το άθλημα της Formula 1 είναι ένα από τα πλέον αγαπημένα των εταιρειών Software. Βλέπετε, το κοινό του δημοφιλούς αθλήματος ολοένα μεγαλώνει, οπότε αναλόγως αυξάνεται και το ενδιαφέρον για τα παιχνίδια του είδους. Αυτή τη φορά, λοιπόν, μας έρχεται ένα παιχνίδι από τη UbiSoft, που μας καλεί να γίνουμε (για μια ακόμα φορά) οι καλύτεροι οδηγοί του κό-



σμου. Διαθέτει την επίσημη άδεια της παγκόσμιας ομοσπονδίας και θα περιέχει έντεκα επίσημα οχήματα, είκοσι δύο οδηγούς και δεκαέξι αγώνες μιας πραγματικής season. Έχει δοθεί πολύ μεγάλη προσοχή στο σχεδιασμό των αγώνων (πίστες), προκειμένου να αποδοθούν όσο το δυνατόν πιο πιστά. Μάλιστα, κάθε πίστα θα είναι πλήρως περιστρεφόμενη (οπτικά) κατά 360°. Με βάση το σχεδιασμό των παραπάνω αλλά και των οχημάτων, το FI Racing Championship φιλοδοξεί να γίνει ο καλύτερος προσομοιωτής αγώνων της Formula 1. Θα δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να αγωνιστούν ενάντια στους καλύτερους οδηγούς, σε πραγματικές συνθήκες. Τι κάθεστε, λοιπόν; Εγκαταστήστε το demo που σας προσφέρουμε και δείξτε τους εσείς ποιος είναι ο καλύτερος οδηγός.

SCREENSHOTS

- ▶ Black & White
- ▶ Serious Sam
- ▶ Clive Barker's Undying

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Εταιρεία: Interplay

Απαιτήσεις: Pentium II 350MHz, 64MB RAM, Direct3D card

Για το παιχνίδι αυτό θα έχετε ήδη διαβάσει το αναλυτικό review του Νίκου "ΜιαμΜιαμ" Κόντη. Αν όχι, τότε πηγαίνετε αμέσως να το βρείτε. Ακούς εκεί να μην παίρνετε όλα τα τεύχη του "PC Master". Τέλος πάντων, τα demos είναι συνήθως μια καλή ευκαιρία για να διασταυρώσετε αυτά που ακούτε με αυτά που βλέπετε ιδίοις όμμασι. Να σας θυμίσω όμως και δύο πραγματάκια: Το Giants εισάγει ένα νέο στυλ στα παιχνίδια δράσης, καθώς περιέχει και στοιχεία RTS, όπως χτίσιμο βάσεων και διαχείριση πηγών. Απαιτεί από την πλευρά του παίκτη "στρατηγική σκέψη", προκειμένου να καταλάβει τις αδυναμίες του εχθρού και να τον χτυπήσει σε καίρια



σημεία. Βέβαια, κύριο στοιχείο του παραμένει η δράση, απλώς δεν είναι τόσο "ωμή". Εσείς επιλέγετε μέσα από τρεις διαθέσιμες φυλές: τους Sea Reapers, τους Meaccagyns και τους Kabuto. Αλλά ας μη φλυαρήσω άλλο. Αλλωστε, στο προηγούμενο "PC Master" αφιερώσαμε έξι ολόκληρες σελίδες σε αυτό το θέμα. Ρίχτε του λοιπόν μια ματιά, πριν ασχοληθείτε με το παρόν demo.



ONI

Εταιρεία: Bungie

Απαιτήσεις: Pentium III 266MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator

Ενα από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια της περιόδου που διανύουμε. Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα 3D παιχνίδι δράσης, με γραφικά που θυμίζουν έντονα Manga. Από την άλλη, δεν βαδίζει στα βήματα των περισσότερων τίτλων του είδους, μια και δεν περιορίζεται μόνο στις ένοπλες μάχες αλλά και σε αυτές σώμα με σώμα. Για το σκοπό αυτό, θα έχετε στη διάθεσή σας αρκετή γνώση πολεμικών τεχνών. Η



όμορφη Κοποκο λοιπόν σας περιμένει για να ασκήσετε επάνω της απόλυτο έλεγχο και να την οδηγήσετε στην επιτυχία.

Ας μη σας βασανίσω, όμως, άλλο. Εγκαταστήστε το demo, δοκιμάστε το και έπειτα διαβάστε και το αναλυτικό review που θα βρείτε στο παρόν τεύχος (τι νομίζατε, έτσι θα σας αφήναμε;).

THE WATCHMAKER

Εταιρεία: Trecision

Απαιτήσεις: Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator

Πιδανότατα το όνομα αυτό να μη σας λέει τίποτα, αφού μάλλον δεν έχετε ακούσει κάτι σχετικό. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο adventure παιχνίδι, στο οποίο θα ενσαρκώσετε το ρόλο μιας δικηγόρου (Victoria Congroy), αλλά και αυτόν του ειδικού σε παραφυσικές υποθέσεις

PATCHES

- ▶ Diablo 2
- ▶ Riddle of the Sphinx
- ▶ No One Lives forever
- ▶ Swat 3



Darrel Boone. Ο απώτερος σκοπός σας είναι ένας από τους πλέον κλασικούς σε computer game: να σώσετε τον κόσμο από την επικείμενη καταστροφή που ετοιμάζει μια ομάδα φανατικών. Η υπόθεσή του από την αρχή καλύπτεται από ένα πέπλο μυστηρίου. Οι δύο πρωταγωνιστές συναντώνται για πρώτη φορά σε ένα studio στο Λονδίνο. Λίγα λεπτά αργότερα, ένα ταξί τους αφήνει μπροστά από τις πύλες ενός εντυπωσιακού αυστριακού κάστρου. Αποστολή τους είναι να βρουν μια περίεργη συσκευή από μία ομάδα θρησκευτικών φανατικών, πριν από τα μεσάνυχτα. Ειδήλλως, το αποτέλεσμα θα είναι άκρως καταστροφικό για τον πλανήτη μας. Ενα ακόμη ενδιαφέρον στοιχείο του είναι το gameplay, το οποίο επιτρέπει πλήρη ελευθερία κινήσεων στον παίκτη. Εγκαταστήστε λοιπόν το demo και δείτε αν είστε ικανοί να σώσετε τον κόσμο.

THE INSIDER

Εταιρεία: Index

ROLLING DEMO

Το παιχνίδι αυτό μας μεταφέρει στην πόλη του φωτός, το Παρίσι, κάπου στη δεκαετία του '20. Ο χαρακτήρας που υποδύεστε είναι ο Simon, ο οποίος επαγγέλλεται συλλέκτης έργων τέχνης. Μόνο που έχει ένα κακό συνήθειο: δεν του αρέσει να πληρώνει για τα αποκτήματά του και έτσι προτιμά να τα κλέβει! Δεν λέω, καλός τρό-



DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους Detonator drivers της NVIDIA για τα μοντέλα TNT, TNT2, GeForce 256 και GeForce 2 GTS. Θα δείτε πως τα εν λόγω αρχεία είναι δύο: το πρώτο είναι άμεσα εκτελέσιμο, ενώ το δεύτερο απαιτεί από μέρους σας βήμα προς βήμα εγκατάσταση.

πος, αλλά επικίνδυνος! Η ατμόσφαιρα της εποχής αποδίδεται πάρα πολύ καλά, ενώ και ο ήχος δεν θα σας αφήσει παραπονεμένους. Τη μορφή των αποστολών σας φαντάζομαι πως θα την έχετε ήδη καταλάβει. Δείτε πάντως και το παρόν trailer για να καταλάβετε καλύτερα.

MAFIA

Εταιρεία: Illusion Softworks

ROLLING DEMO

Μη μου πείτε πως το άκουσμα της λέξης mafia δεν σας παραπέμπει στην Ιταλία (αν και δεν αποτελεί χαρακτηριστικό αυτής και μόνο της χώρας), σε συμμορίες, σε παράνομες δραστηριότητες κ.λπ. Και δεν έχετε και άδικο, καθώς αυτός ο τίτλος σας



μεταφέρει σε αυτό ακριβώς το περιβάλλον. Πιο συγκεκριμένα, θα βρεθείτε στην Αμερική της δεκαετίας του '30 και θα παίξετε το ρόλο ενός gangster. Ετσι, λοιπόν, στο 3D περιβάλλον θα πρέπει να αγωνιστείτε προκειμένου να αποκτήσετε τον έλεγχο όλης της περιοχής. Για να το επιτύχετε αυτό, θα

VARIOUS

- ▶ DirectX 8.0a
- ▶ Game Voice Share

SOLUTIONS

► Dracula 2

πρέπει να ενσαρκώσετε πολλούς ρόλους, όπως αυτόν του εκτελεστή, του οδηγού κ.ά. Μέσα από τις ενέργειές σας, θα κάνετε τον κόσμο να σας φοβάται και να σας σέβεται. Δείτε λοιπόν το παρόν trailer για να διαπιστώσετε περί τίνος πρόκειται.

SERAPHIM

Εταιρεία: Valkyrie Studios
Rolling Demo

Ο παρών τίτλος ουδεμία σχέση έχει με τον πρώην αρχιεπίσκοπο. Πρόκειται για ένα 3D παιχνίδι δράσης, στο οποίο παίζετε το ρόλο ενός αγγέλου. Αν θυμάστε, ανάλογο θέμα είχαμε συναντήσει και στο Requiem, το οποίο είχε κυκλοφορήσει πριν



EXTRAS

Και αυτόν το μήνα, τα extras που σας εξασφάλισαμε είναι πολλά και ενδιαφέροντα, με κυριότερο όλων τις συνέχειες δύο δημοφιλών σειρών της Sierra, δημιουργημένες από φίλους τους. Θα βρείτε ακόμη αρκετά χρήσιμα προγράμματα για την καλύτερη απόδοση του συστήματός σας κ.ά.

► **AMIWEB:** Ενας διασκεδαστικός Web browser για τους μικρούς μας φίλους.

► **ASHAMPOO:** Εδώ θα βρείτε τα προγράμματα που παρουσιάζονται στο σχετικό άρθρο του παρόντος τεύχους. Αφού λοιπόν διαβάσετε όσα έχει να σας πει ο Μανωλός, εγκαταστήστε τα για να διαπιστώσετε να σας έλεγε αλήθεια. Σε αντίθετη περίπτωση, σας τον παραδίδουμε, για να τον τιμωρήσετε όπως θέλετε.

► **GEFORCE AASET:** Αν διαθέτετε κάρτα γραφικών με chipset GeForce της NVIDIA, τότε με αυτό το προγραμματάκι μπορείτε εύκολα και απλά να τροποποιήσετε τις ρυθμίσεις της.

► **HERO 6 DEMO:** Το demo του νέου Quest for Glory, το οποίο όμως δεν μας έρχεται από τη Sierra. Πρόκειται για ερασιτεχνική δουλειά από ομάδα φίλων του παιχνιδιού, η οποία όμως δεν υπολείπεται αυτής της "μαμάς" Sierra.

► **MAGIC UPDATE:** Εδώ έχουμε το πρόσφατο update για τη Magic Interactive Encyclopedia, που περιλαμβάνει εκτός των άλλων τα σετ καρτών για τα Invasion και Planeshift.

► **NAPSTER 2.0 Beta 9:** Η τελευταία έκδοση του δημοφιλούς προγράμματος ανταλλαγής αρχείων MP3 μια και, απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα, το Napster μάλλον θα αποτελέσει παρελθόν, ως προς τη μορφή που το ξέρουμε σήμερα.

► **NBA 2001 Movies:** Εδώ θα βρείτε τέσσερα videos τραβηγμένα μέσα από το παιχνίδι, για να δείτε και εσείς τι περίπου πρέπει να περιμένετε από αυτό. Όσο για το review, περιμένετε μέχρι το επόμενο τεύχος.

► **SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER:** Άλλη μια μεγάλη έκκληση για τους φίλους των adventure games. Το "χαμένο κεφάλαιο" του Space Quest, και μάλιστα σε πλήρη έκδοση. Και αυτό αποτελεί δημιουργία φίλων του παιχνιδιού.

► **WEBSHOTS:** Με το πρόγραμμα αυτό έχετε τη δυνατότητα καθημερινής αυτόματης ανανέωσης του desktop σας. Επιπλέον, στο CD θα βρείτε και μια "βιβλιοθήκη", με πολύ όμορφα screenshots, τραβηγμένα από το φυσικό μας περιβάλλον.

► **WINAMP 3 Alpha 2:** Τι άλλο από την τελευταία έκδοση του δημοφιλέστατου MP3 player.

► **MAXMEMI:** Το μικρό αλλά θαυματουργό αυτό προγραμματάκι θα διατηρεί τη μνήμη του συστήματός σας σε ομαλά επίπεδα.

► **UPX:** Άλλο ένα χρήσιμο πρόγραμμα που μπορεί και συμπιέζει τα εκτελέσιμα αρχεία, είτε προγραμμάτων είτε παιχνιδιών.

► **WMALIGN:** Και αυτό το πρόγραμμα είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, καθώς μπορεί και κάνει optimize όλα τα εκτελέσιμα αρχεία, αλλά και τα dll αρχεία των παιχνιδιών. Με αυτόν τον τρόπο όλα τρέχουν πιο γρήγορα, χωρίς απαραίτητα να διαθέτετε κάποιο υπέρ-μηχάνημα.

από ενάμιση περίπου χρόνο. Οι μάχες δεν θα γίνονται μόνο επί εδάφους, αλλά και στον αέρα (τι άγγελοι θα ήσασταν αν δεν μπορούσατε να πετάξετε;) και οι εχθροί θα είναι πολλοί και με διαφορετικές δυνάμεις ο καθένας. Ο ρόλος σας θα είναι αυτός ενός έκπτωτου Angel Lord, με τρομερές δυνάμεις αλλά και πάρα πολλούς εχθρούς. Δυστυχώς, την ώρα που έκλειναν τα... MBytes του CD, δεν υπήρχε διαθέσιμο κάποιο playable demo. Οπότε αρκεστείτε προς το παρόν στο παρόν trailer για να πάρετε μια πρώτη εικόνα του παιχνιδιού.

WARCRAFT 3

Εταιρεία: Blizzard
ROLLING DEMO

Σίγουρα εδώ δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Η πολυαναμενόμενη συνέχεια της γνωστής σειράς της Blizzard πλησιάζει ολοένα περισσότερο στην κυκλοφορία της. Χαράς ευαγγέλιο λοιπόν για χιλιάδες gamers σε όλη την υφήλιο. Και, από ό,τι όλα δείχνουν, δεν έχουν άδικο, καθώς το αποτέλεσμα αναμένεται κάτι παραπάνω από εντυπωσιακό. Δείτε λοιπόν το trailer, έτσι, για να ... πωρωθείτε περισσότερο οι φανατικοί και να δείτε περί τίνος πρόκειται οι υπόλοιποι. Μάλλον δεν είναι τυχαίο πως πρόκειται για έναν από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους.

PC





Who says business and pleasure don't mix? Theme Park Inc. lets you create, build and manage your own theme park. Ride the roller coaster while hiring and firing staff and ordering more popcorn. Big business has never been so much fun.



www.themeparkinc.com



© 2001 Electronic Arts Inc. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται. Η Electronic Arts, η EA GAMES, το EA GAMES λογότυπο, το EA GAMES λογότυπο και το Theme Park είναι εμπορικά σήματα ή σήματα κατοχυρωμένα της Electronic Arts Inc. Το EA GAMES™ είναι μάρκα της Electronic Arts™. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται.

CD MEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA

ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1Α GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

Next generation

ΟΘΟΝΗ ΓΙΑ DVD ΣΕ ΣΧΗΜΑ ΓΥΑΛΙΩΝ

SONY GLASSTRON PLM-A35E

www.sony.com

info

Η συσκευή Glasstron PLM-A35E της Sony έχει σχήμα γυαλιών και ζυγίζει μόλις 100 γραμμάρια. Όταν τα συνδέσουμε σε ένα φορητό DVD player και τα φορέσουμε, οι δύο εσωτερικές LCD οθόνες τους δημιουργούν μια "τεράστια", εντυπωσιακή εικονική οθόνη των 52 ιντσών. Η συσκευή διαθέτει, επίσης, ενσωματωμένα στερεοφωνικά ακουστικά και έτσι μπορούμε να απολαύσουμε σχεδόν παντού τις αγαπημένες μας ταινίες. Ιδανική για όσους θέλουν ένα Home Cinema τσέπη!



ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΠΟΛΥΕΡΓΑΛΕΙΟ

LEATHERMAN WAVE WITH DELUXE LEATHER SHEATH

www.leatherman.com

info

Το Wave αποτελεί το κορυφαίο εργαλείο πολλαπλών χρήσεων της Leatherman. Έχει 17 διαφορετικά εργαλεία και περιλαμβάνει σχεδόν τα πάντα. Περιέχει τέσσερις διαφορετικές λεπίδες που ασφαλίζουν, πένσα, αρκετά κατσαβίδια, βελόνα, 2 διαφορετικούς κόπτες καλωδίων, λίμα, πριόνι, ανοιχτήρι και πάρα πολλά άλλα! Είναι αρκετά ελαφρύ (μόνο 224 gr), 100% ανοξείδωτο και έχει σταθερή λαβή, ενώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το μαχαίρι χωρίς να χρειάζεται να ανοίξουμε όλα τα εργαλεία. Έρχεται μαζί με μία δερμάτινη θήκη η οποία προσαρμόζεται στη ζώνη μας. Ο,τι πρέπει για τις μικροεπισκευές του υπολογιστή σας!

HANDSPRING HANDHELD PC

HANDSPRING VISOR DELUXE

www.handspring.com

info

Το Visor Deluxe της Handspring έχει 8MB μνήμης και μπορεί να αποθηκεύσει χιλιάδες τηλεφώνια, διευθύνσεις, ραντεβού, σημειώσεις κ.λπ., ενώ χρησιμοποιεί το λειτουργικό σύστημα Palm OS κι έτσι είναι συμβατό με τις χιλιάδες υπάρχουσες εφαρμογές για όλα τα μοντέλα της Palm. Έχει τα καλύτερα χαρακτηριστικά του δημοφιλούς Palm, ενώ μπορεί επίσης να επεκταθεί αρκετά, αφού μπορεί να συνδεθεί με κάποιο από τα Springboard modules, τα οποία έχουν τη δυνατότητα να του προσθέσουν επιπλέον μνήμη, modem ή να το μετατρέψουν σε MP3 player, σε δέκτη GPS, σε παιχνιδιολογική και σε ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Για τη σύνδεση με το PC σας χρησιμοποιεί τη θύρα USB, ενώ είναι συμβατό και με Macintosh.



ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΧΑΝΕΣΤΕ ΠΟΤΕ

GARMIN E-MAP DELUXE GPS

www.garmin.com

info

Αν δεν θέλετε να σταματάτε και να ρωτάτε συνεχώς πού βρίσκεστε και πώς θα πάτε στον προορισμό σας -αν υπάρχει βέβαια κάποιος για να τον ρωτήσετε μέσα στην ερημιά...- τότε χρειάζεστε επείγοντως ένα GPS. Το μοντέλο που σας παρουσιάζουμε έχει φωτιζόμενη οθόνη ανάλυσης 120x160 pixels, για να μπορείτε να το χρησιμοποιείτε και το βράδυ, ενώ τα πλήκτρα κατεύθυνσης σας δίνουν πολύ εύκολη πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες του. Μετράει την ταχύτητά σας και τη μέση ταχύτητα διαδρομής, την απόσταση, ενώ μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι και 10 διαδρομές. Είναι πολύ ελαφρύ και μπορείτε να του προσθέσετε επιπλέον χάρτες για όλες τις περιοχές του κόσμου. Καλό σας ταξίδι!



GADGET 3 ΣΕ 1 ΑΠΟ ΤΗ SAMSUNG

SAMSUNG DIGIMAX 35MP3

DIGITAL CAMERA

www.samsung.com

info

Η Samsung κατάφερε να συνδυάσει τρία από τα πιο δημοφιλή gadgets - ψηφιακή φωτογραφική κάμερα, MP3 player και Webcam - σε μία μόνο συσκευή. Με τη σταθερή εστίασης φωτογραφική μηχανή μπορείτε να τραβήξετε φωτογραφίες σε ανάλυση 640x480 pixels, τις οποίες μπορείτε να επεξεργαστείτε αργότερα στον υπολογιστή σας. Ως MP3 Player, θα πρέπει να αποθηκεύσετε τη μουσική σας στην κάρτα μνήμης CompactFlash 8MB που περιέχεται στη συσκευασία. Τέλος, μπορείτε να τη συνδέσετε στο PC σας και με το παρεχόμενο μικρό τρίποδο να μετατραπεί σε μια εύχρηστη Webcam!

ΦΟΡΗΤΟΣ DVD PLAYER PANASONIC

PANASONIC DVD-LV75

PORTABLE DVD PLAYER

www.panasonic.com

info

Το LV75 ανακηρύχθηκε φορητό DVD Video της χρονιάς 2000-2001 από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή Ήχου και Εικόνας - EISA. Διαθέτει έγχρωμη LCD οθόνη 7 ιντσών με δυνατότητα επιλογής λόγου εικόνας 4:3 και 16:9, ενσωματωμένα στερεοφωνικά μεγάφωνα, τηλεχειριστήριο, επαναφορτιζόμενες μπαταρίες ιόντων λιθίου, ενσωματωμένο αποκωδικοποιητή Surround 5.1 καναλιών Dolby Digital / DTS, υποδοχές εξόδου Video/S-Video/Audio Stereo/Audio 5.1 καναλιών και υποδοχή ακουστικών με ρυθμιστικό έντασης. Είναι πολύ ελαφρύ και με φορτισμένες μπαταρίες μπορείτε να δείτε άνετα μία ταινία μεγάλου μήκους.





Ο GAMEA ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Παρουσιάσεις Ελλήνων και ξένων gamers που θα συζητηθούν!



PC αLANes

Παρουσίαση των τόπων συγκέντρωσης των gamers, LAN parties, φωτογραφίες, συνεντεύξεις και παραλιπόμενα.

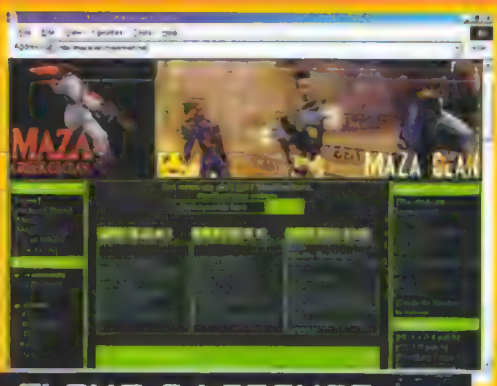
Power Gamer

PC master



MAXIMUM OVERDRIVE

Συμβουλές για hardcore gaming στο maximum και... πέρα από αυτό!



CLANS & LEAGUES

Παρουσίαση των ελληνικών clans και των on-line πρωταθλημάτων & ladders στο δημοφιλέστερο games.

ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΕΤΑΞΥ ΑΛΛΩΝ:

- Vampire: The Masquerade • Championship Manager 00/01 • Odyssey
- Dracula 2 • Red Alert 2 • Escape from Monkey Island



ΟΙ... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

Hints για δημοφιλή παιχνίδια από... gamers που ξέρουν!



ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Τα όπλα του gamer!

ΤΟ ΝΕΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΟΥ ΚΟΙΤΑ ΤΟΝ GAMER ΙΣΙΑ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ!

ΑΚΟΜΑ

- ΧΑΡΤΕΣ • HINTS & TIPS
- ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΕ ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ • ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ FAQ ΤΩΝ FLYING SIMULATIONS
- ΚΟΜΙΞ: ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ POWER GAMER

...ΚΑΙ ΑΜΕΤΡΗΤΕΣ
ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ!

TOP SECRET

Το μεγάλο section του "Power Gamer" με walkthroughs και strategy guides όπως... δεν τους έχετε ξαναδεί!



ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΓΕΜΑΤΟ ΟΡΑΣΗ!

PC Matrix

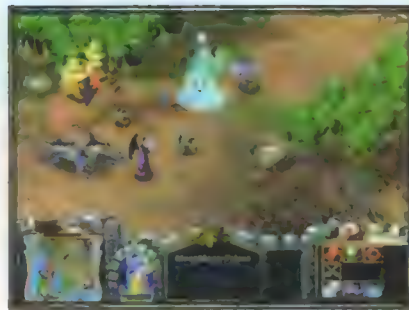
“What is the Matrix?”, ερώτημα που βασάνισε αρκετό κόσμο μετά την προβολή της ομώνυμης ταινίας. Εμείς, από την πλευρά μας, δεν μπορούμε παρά να σας δώσουμε απάντηση μόνο στο τι είναι το “PC Matrix”. Πρόκειται για το “πάντρεμα” των σπηλών “PC Games”, “PC Νέα” και “Net News”, από όπου στο εξής θα ενημερώνεστε για όλες τις εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής. Πάρτε, λοιπόν, το κόκκινο χάπι και ελάτε μαζί μας...

του Ηλία Καφούρου, kafouros@compupress.gr

Οριστικοποιήθηκαν οι φυλές του Warcraft 3

Η Blizzard Entertainment έδωσε στη δημοσιότητα τις λεπτομέρειες των χαρακτήρων του επερχόμενου Warcraft 3. Εκτός αυτού ανακοινώθηκε και το πλήρες όνομα του τίτλου, το οποίο θα είναι Warcraft III: Reign of Chaos. Οι φυλές θα είναι 4, καθεμία από τις οποίες θα είναι εξοπλισμένη με τις δικές της μονάδες (units), ικανότητες και τα δικά της όπλα. Οι races, λοιπόν, θα είναι οι Orcs, Humans, Undead και οι Night Elves. Η φυλή των Demons εξακολουθεί να υπάρχει, αλλά δεν θα μπορείτε να την αναλάβετε. Πάντως, θα τη συναντήσετε σίγουρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τι θα λέγατε, λοιπόν, να δούμε και μερικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν τις 4 playable races;

Ας ξεκινήσουμε με τους εκπροσώπους των περισσότερων από εμάς, τους Humans. Οι Humans, λοιπόν, μάχονται και πάλι για



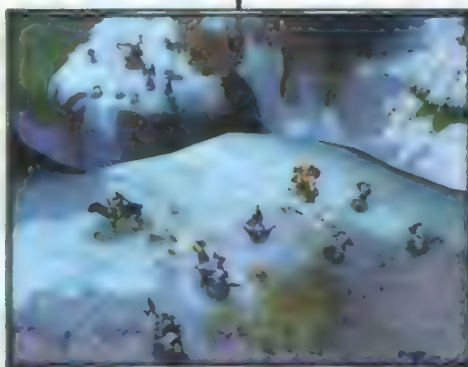
την επιβίωσή τους σε έναν κόσμο πλημμυρισμένο από σκοτάδι και πόλεμο. Βασικό όπλο τους είναι η κυριαρχία τους στην πολεμική

πειθαρχία και τεχνολογία. Μεταξύ των μονάδων τους συναντάμε τους: Footman, Knight, Elven Priest, Elven Sorceress, Dwarven Mortar Team και Dwarven Rifleman. Από τους ήρωες της φυλής ξεχωρίζουν οι Paladin, Arch-Mage, Half-Elven Ranger και Dwarven Mountain King.

Οι σκληροτράχηλοι Orcs, τώρα, ανασυντάχθηκαν και είναι έτοιμοι να αντιμετωπίσουν τους φοβερούς Demons, οι οποίοι κάποτε τους προξένησαν μεγάλη ζημιά. Σημεία υπεροχής τους είναι η άγρια δύναμή τους και το θάρρος στις μάχες. Από τις μονάδες τους ξεχωρίζουν οι Grunt, Troll, Head Hunter (πρόγονοι της φυλής Krats-Arhisintaktus), Wyvern Rider, Shaman και Troll Witch Doctor. Από ήρωες θα πρωταγωνιστήσουν οι Farseer, Blade Master, Tauren Chieftain και Shadow Hunter.

Οι Undead ήρθαν από τα παγωμένα μέρη του Βορρά για να μπουν στο παιχνίδι. Είναι ξακουστοί για την ικανότητά τους να αναπτύσσουν νέες μονάδες κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Ειδικά τα πτώματα των αντιπάλων τους είναι ιδιαίτερα σημαντικά γι' αυτούς, καθώς πολλά spells και ικανότητες εξαρτώνται από τον αριθμό τους. Οι “καλές” units τους είναι οι Dredge, Ghouls, Banshee, Necromancer, Gargoyle και Frost Wyrm. Οι μεγαλύτεροι ήρωες, από την άλλη, είναι οι Death Knight, Lich, Dread Lord και Abomination.

Τέλος, οι Night Elves είναι από τις πλέον παλιές στο... κουρμπέτι. Εγκατέλειψαν τη για σκόνες μοναξιά τους προκειμένου να υπερασπιστούν τον κόσμο από την επερχόμενη αποκάλυψη. Από μονάδες ξεχωρίζουν οι Ent, Archer, Sentinel, Assassin, Treant και Hippogryph. Η λίστα των ηρώων περιλαμβάνει τους Keeper of the Grove, Demon Hunter, Priestess of the Moon και Arch-Druid.



Νέο αθλητικό site



Ενα νέο ελληνικό αθλητικό site άνοιξε πρόσφατα τις... πόρτες του στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.contra.gr>. Διαθέτει πολύ όμορφο interface, ενημερώνεται σε καθημερινή βάση, ενώ διαθέτει πολλές ενδιαφέρουσες στήλες. Πρόκειται για ένα site που σίγουρα θα κινήσει το ενδιαφέρον όλων των φιλάθλων. Το interface είναι καλαίσθητο και εύχρηστο και θα βρείτε εύκολα και γρήγορα την είδηση που σας ενδιαφέρει. Φυσικά, τον περισσότερο χώρο καταλαμβάνουν τα Νέα, τα οποία συνοδεύονται από φωτογραφίες. Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχουν links σε στήλες του, ενώ στα αριστερά υπάρχει επιπλέον ειδησεογραφία. Ακόμη, οι παίκτες του “Πάμε στοίχημα” θα βρουν χρήσιμες συμβουλές για τα παιχνίδια της ημέρας, ενώ μπορούν να ενημερώνονται λεπτό προς λεπτό για τα αποτελέσματα των αγώνων. Άλλη μία πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή είναι η δυνατότητα που έχουν οι επισκέπτες να δουν τα πρωτοσέλιδα των αθλητικών εφημερίδων. Το contra.gr έκανε μια δυναμική είσοδο στο χώρο του Internet και, από ό,τι φαίνεται, η καλή δουλειά των συντελεστών του σύντομα θα ανταμειφθεί.

Δίδυμοι δαίμονες ενόψει

Για κάτι τέτοιο τουλάχιστον μας προϊδεάζει ο επερχόμενος τίτλος της Ubi Soft, το Evil Twin. Πρόκειται για ένα action-adventure παιχνίδι, την ανάπτυξη του οποίου έχει αναλάβει η εταιρεία In Utero. Ο κεντρικός ήρωας είναι ο Cyprien, ένας νεαρός ορφανός που μεταφέρεται ξαφνικά σε έναν νέο, παράξενο κόσμο. Έναν συναρπαστικό, εφιαλτικό και βίαιο κόσμο. Θα μου πείτε πώς βρέθηκε ο φίλος μας εκεί; Αυτό μάλλον ούτε ο ίδιος το έχει καταλάβει. Όλα έγιναν τη μέρα των γενεθλίων του (ωραίο δώρο του έκαναν οι προγραμματιστές, δεν νομίζετε; - γέλια). Ενώ, λοιπόν, οι φίλοι του ετοιμάζαν τα σχετικά για το



απαραίτητο πάρτι, εκείνος ήταν κλειδωμένος στο δωμάτιο του και ξαφνικά βρέθηκε όπου βρέθηκε.

Με την άφιξη του εκεί αποφασίζει να εξερευνήσει το σκοτεινό αυτόν κόσμο, ο οποίος κατοικείται από αλλόκοτα πλάσματα. Τέτοια είναι οι Demis, τα σώματα των οποίων είναι κομμένα σε δύο μέρη, οι People νομάδες, που ζουν σε μια κιβωτό η οποία περιφέρεται από όχθη σε όχθη, και οι Flyers, οι οποίοι ζουν σε ένα ιπτάμενο πλοίο. Μάλιστα, λόγω του ονόματος των τελευταίων, η εξεταστική επιτροπή του "PCM" διέταξε έρευνα για πιθανή εμπλοκή του Φουρνιστάκη στο όλο project. Μέχρι να διαλευκανθεί η υπόθεση, του απαγορεύτηκε η έξοδος από το κτίριο, ενώ τα βράδια θα κοιμάται κρεμασμένος ανάποδα!

Ο Cyprien, λοιπόν, μαθαίνει πόσο απελπισμένοι είναι αυτοί οι "άνθρωποι", καθώς οι τελευταίοι του μιλούν για τη σατανική δύναμη που φαίνεται πως έχει κατακλύσει τον κόσμο τους. Ακόμη μία έκπληξη, όμως, τον περιμένει: Συναντά κάποιους παλιούς φίλους του από το ορφανοτροφείο, οι οποίοι τώρα είναι φυλακισμένοι εκεί και έχουν μεταμορφωθεί σε φρικτά τέρατα. Σκοπός σας θα είναι να ξεδιαλύσετε το μυστήριο που πλανάται πάνω από αυτό το παράξενο μέρος, να καταλάβετε τι συνέβη και, τελικά, να εξοντώσετε το κακό και να απελευθερώσετε τους ντόπιους και, φυσικά, τους φίλους σας. Βασικά όπλα σε αυτή την

αποστολή είναι η εξυπνάδα και το κουράγιο του ήρωα, αλλά κυρίως η ικανότητά του να μεταμορφώνεται σε Super Cyprien, κάτι ανάμεσα σε παλιό υπερ-ήρωα και γιαπωνέζικη manga μορφή.

Το Evil Twin θα είναι ένα πλήρως τρισδιάστατο cartoon-style game, στον κόσμο του οποίου θα συναντήσετε στοιχεία τόσο από comics όσο και από παλιές ταινίες τρόμου. Η δράση του θα εξελίσσεται σε 8 ανεξάρτητα νησιά, τα οποία θα κατοικούνται από περισσότερους από 100 χαρακτήρες. Το μέγεθος των uncompressed γραφικών θα φτάνει τα 576MB! Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε, καθώς ακόμη δεν έχει ανακοινωθεί κάποια πιθανή ημερομηνία κυκλοφορίας.

Και πώληση ψυχής μέσω Internet!

Είναι γνωστό πως στο Internet, και ειδικά σε κάποιο site με δημοπρασίες, μπορεί κάποιος να πουλήσει τα πάντα. Τα μάτια μας έχουν δει πολλά παράξενα κατά καιρούς, με αποκορύφωμα μία δημοπρασία μαρχουάνας! Σίγουρα, όμως, το γεγονός που θα αναφέρω στη συνέχεια είναι πρωτόγνωρο για τα παγκόσμια δεδομένα. Στις ΗΠΑ, λοιπόν (πού αλλού θα μπορούσε να συμβεί κάτι παράδοξο;), ένας εικοσάχρονος φοιτητής διέθεσε μέσω του γνωστού site ebay «κρατηθείτε» την ψυχή του! Ναι, δεν διαβάσατε λάθος, όσο τρελό και αν ακούγεται, έβγαλε σε πλειστηριασμό την ψυχή του. Στην καταχώριση του έγραφε πως «πωλείται η ελάχιστη χρησιμοποιημένη ψυχή εικοσάχρονου αγοριού» και έθετε ως τιμή εκκίνησης τα 5 cents. Το ακόμα πιο παράδοξο είναι πως υπήρξαν πολλοί ενδιαφερόμενοι, με συνέπεια η πώληση να κλείσει στα \$400! Ο αγοραστής ήταν μία γυναίκα από την Αϊόβα. Μήπως, τελικά, οι παραγωγοί της ταινίας Bedazzled (προβάλλεται στη χώρα μας από τα μέσα Φεβρουαρίου) ήξεραν κάτι παραπάνω όταν έβαζαν μία γυναίκα στο ρόλο του διάβολου;

flash

Αν συγκαλείστε με το κωμικό της 7ης τέχνης τότε σίγουρα θα γνωρίζετε τι είναι η Matrix. Μια πολύ καλή προτυπωμένη ταινία, η οποία έκανε αρκετό κόπο να σκεφθεί αρκετά πράγματα. Επειδή από αρκετό καιρό, λοιπόν, η Warner Bros έδωσε τη σχετική άδεια στην Interplay να δημιουργήσει και το επίσημο παιχνίδι της ταινίας. Προς το παρόν, δεν έχουν γίνει γνωστές περισσότερες λεπτομέρειες, αλλά είμαι σίγουρος πως πολύς κόσμος θα έχει ήδη καταλάβει από τίτλους και αναπομνηνισία. Φυσικά μόλις μάθουμε και νεότερα, δεν θα σας αφήσουμε ειρήνη.

Την τελευταία στιγμή και λίγο πριν κλείσει η υπή της ετήσιας προέλασης την είδηση για το νέο chipset της nVIDIA, το GeForce 3! Ναι, καλά διαβάσατε, το επόμενο βήμα της μεγάλης εταιρείας είναι σίγουρο προς υλοποίηση. Οι νέες (επερχόμενες) κάρτες που θα ενσωματώνουν το καινούριο chipset θα συμπεριλαμβάνουν 64MB RAM DDR ή SDRAM, TV-Out και RAMDAC χρονισμένο στα 350MHz. Μέχρι στιγμής οι εταιρείες που έχουν εκδώσει έτοιμα αντίστοιχα είναι οι Gullielmot (Hercules), Asus και Creative, ενώ αναμένονται και άλλες. Η δε τιμή του (του βασικού μοντέλου πάντως) θα κυμαίνεται γύρω στα \$700. Φαίνεται λοιπόν πως σε λίγο καιρό οι επόμενες παντοδύναμες GeForce 2 κάρτες θα αποτελούν λύση της... βίρας!

Άλλο ένα board game στις οθόνες μας

Οι φίλοι των board games καθώς και των παιχνιδιών στρατηγικής αναμένεται να ενθουσιαστούν με την κυκλοφορία του Europa Universalis. Το παιχνίδι θα μας μεταφέρει στην "καρδιά" της μεσαιωνικής Ευρώπης, όπου θα έχουμε τη δυνατότητα να αλλάζουμε το ρου της ιστορίας. Οι παίκτες μπορούν να επανιδρύσουν αποικίες, να εμπλακούν σε πολέμους και να συναγωνιστούν για την ευημερία και τη δόξα μέσα από πραγματικούς ιστορικούς χάρτες και



προκειμένου να οδηγήσει τη χώρα του μέσα από 300 χρόνια ευρωπαϊκής ιστορίας. Βασίζεται στο ομώνυμο επιτραπέζιο παιχνίδι και θα μας δώσει την ευκαιρία να γίνουμε η νέα ευρωπαϊκή υπερδύναμη. Ειδικά οι φίλοι της σειράς Age Of Empires, αλλά και γενικότερα όσοι αρέσκονται στους RTS τίτλους, θα ενθουσιαστούν. Ας δούμε όμως συνοπτικά τα βασικά στοιχεία που θα περιλαμβάνει το παιχνίδι:

➔ Ιστορικό real time παιχνίδι στρατηγικής, βασισμένο σε πολυετή έρευνα.

➔ Οι χώρες που θα μπορούμε να επιλέξουμε είναι οι: Γαλλία, Αγγλία, Πορτογαλία, Ισπανία, Ολλανδία, Habsburg, Πρωσία, Ρωσία, Βενετία, Τουρκία (αποστολή: σφάξτε περισσότερους!) και Σουηδία.

➔ Εκτεταμένες, πολλαπλές επιλογές για διπλωματία, οικονομία, πολεμικές δραστηριότητες, αποικισμό και εξερεύνηση, όλα βασισμένα σε πραγματικές ιστορικές συνθήκες.

➔ Ακριβείς ιστορικές απεικονίσεις των στολών και σημαιών των στρατών.

➔ Περισσότερες από 700 περιοχές για να κατακτήσουμε και να αποικίσουμε.

➔ Άνω των 150 ιστορικά γεγονότα και αποστολές.

➔ Δυνατότητα multiplayer για μέχρι και 8 παίκτες μέσω LAN ή Internet.

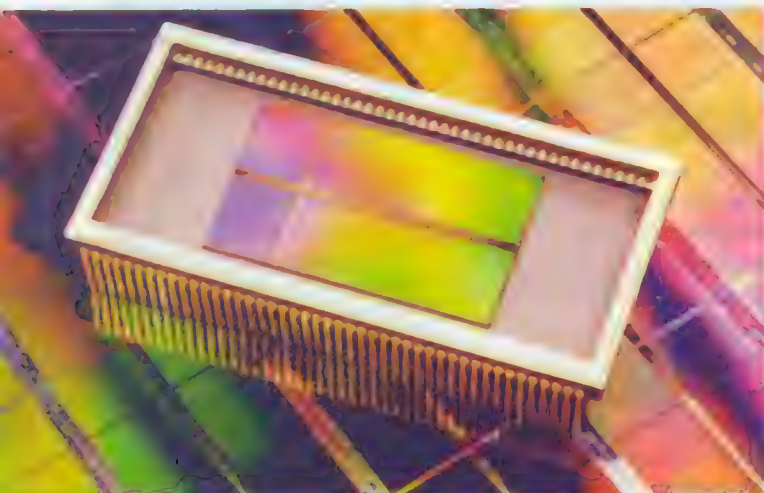
Όλα καλά και όλα ωραία, εκτός από ένα: τι δουλειά έχει η Τουρκία; Μήπως για να προκαλέσει περισσότερα δεινά στην ανθρωπότητα; Και προτού απαντήσετε να με κατηγορήσετε για "ρατσισμό", κάνετε μία επίσκεψη στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.geocities.com/CapitolHill/Congress/1881/>. Μετά μπορείτε να μιλήσετε ελεύθερα. Αν δεν πάτε, όμως, καλύτερα να μη βιαστείτε να εκφέρετε γνώμη.



τοποθεσίες. Το Europa Universalis είναι ένας τίτλος μοναδικός ως προς τις "βλέψεις" και το μέγεθός του. Συνδυάζει διασκέδαση, ίντριγκες και βασίζεται σε ακριβή ιστορικά στοιχεία, τα οποία έχουν αποκτηθεί ύστερα από πολλά χρόνια μελέτης και ανάλυσης χαρτών από όλη την Ευρώπη.

Υπεύθυνη για την παραγωγή του είναι η σουηδική Paradox Entertainment, η οποία πριν από λίγο καιρό μάς έδωσε το Airfix Dogfighter (παρουσιάστηκε στο "PC Master", τ. 133). Πρόκειται για ένα πλήρως περιεκτικό και λεπτομερέστατο ιστορικό παιχνίδι στρατηγικής, που απαιτεί από μέρους του παίκτη σωστό management και διπλωματία,

Νέα τεχνολογία στις μνήμες από τη Samsung



H Samsung έγινε η πρώτη εταιρεία στον κόσμο που εξασφάλισε την απαραίτητη τεχνολογία για την επόμενη γενιά των 4GB DRAM (Dynamic Random Access Memory) chips. Οι εν λόγω μνήμες διαθέτουν χωρητικότητα της τάξεως των 4,29 δισ. bits. Ένα απλό chip μπορεί να αποθηκεύσει μνήμη ισόποση με αυτή 32.000 φύλλων εφημερίδας, 1.600 φωτογραφιών ή 64 ωρών μαγνητοφωνημένου ήχου.

Εφαρμόζοντας την τεχνική των 0,10 micron στις νέες μνήμες, τα κυκλώματα έχουν πάχος ίσο με το 1% της ανθρώπινης τρίχας! Οι τεχνολογίες που απαιτούνται για την πραγμάτωση αυτή περιλαμβάνουν υψηλής ανάλυσης λιθογραφία, τη δυνατότητα για ασφάλεια κατά του στατικού ηλεκτρισμού και κυκλώματα χαμηλής αντίστασης.

Σίγουρα η κίνηση αυτή φανερώνει πολλά για το μέλλον στο χώρο των chipsets μνήμης. Αν μάλιστα συνυπολογίσουμε και τις εξελίξεις στο χώρο των επεξεργαστών, τότε νομίζω πως φαντάζεστε πού οδεύουν τα PCs.

Ολοκληρώθηκε η Comdex 2001

Η φετινή Comdex έλαβε χώρα από τις 15-18 Φεβρουαρίου στο εκθεσιακό κέντρο της Ηεlexpo. Την επισκέφθηκαν περισσότεροι από 30.000 επισκέπτες και έδωσαν "το παρών" πολλές εταιρείες (περί τις 100) από όλες τις γωνιές της Γηραιάς Ηπείρου. Καμιά άλλη αθηναϊκή έκθεση δεν συγκεντρώνει τόσο κόσμο, από εταιρείες networking και επικοινωνίας μέχρι τις κορυφαίες εταιρείες του χώρου του software. Οι παρευρισκόμενες επιχειρήσεις έκαναν επίδειξη όλων των νέων τεχνολογικών προϊόντων και



υπηρεσιών τους σε εκπροσώπους των πιο δυναμικών αγορών της Ευρώπης, ενώ συζητήθηκαν και αναπτύχθηκαν πολλά ενδιαφέροντα θέματα της αγοράς, όπως το e-learning, το e-commerce, η ασφάλεια στο Internet και οι επιπτώσεις της μετακίνησης στον "ψηφιακό κόσμο".

Ακόμη, στο πλαίσιο της έκθεσης παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το νέο e-shop widget (ηλεκτρονική διεύθυνση www.widget.gr). Πρόκειται για το πρώτο ηλεκτρονικό κατάστημα που ειδικεύεται σε palmtops και PDAs, τόσο σε ολοκληρωμένες προτάσεις όσο και σε περιφερειακά και αξεσουάρ. Αυτή τη στιγμή το widget διαθέτει προϊόντα των τριών μεγαλύτερων πλατφόρμων για PDAs, των Symbian, PALM OS και Pocket PC.

Δυσάρεστες εξελίξεις για το Napster



Α σχημα τα νέα για τους φίλους του Napster. Με πρόσφατη απόφαση του 9ου Αμερικανικού Περιφερειακού Δικαστηρίου, η Napster Inc. δεν μπορεί να επιτρέψει τη χρήση της files-sharing υπηρεσίας της για τη διακίνηση και ανταλλαγή copyrighted τραγουδιών χωρίς τη σχετική άδεια του εκάστοτε κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων. Οι τρεις δικαστές (πώς λέμε οι 3 καμπαλέρος) αποφάσισαν πως η εταιρεία θα κριθεί ένοχη "εάν αποτύχει να επιβλέψει το σύστημά της και να αποκλείσει την πρόσβαση των χρηστών σε ενδεχομένως παράνομα αρχεία". Την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές το Napster ήταν ακόμη σε λειτουργία, αλλά μάλλον το τέλος του είναι ήδη προδιαγεγραμμένο, άμα τη επιστροφή της γενικής εισαγγελέως Marilyn Peter, η οποία θα αποφασίσει πώς η Napster Inc. καταπατά τα πνευματικά δικαιώματα. Επειτα από αυτό, Napster... γιοκ! Ασφαλώς αυτό θα στεναχωρήσει πολύ κόσμο, αλλά σίγουρα όχι τους ιδύνοντες της Bertelsmann AG, η

οποία φιλοδοξεί να μετατρέψει το Napster σε επί πληρωμή υπηρεσία.

Στο μεταξύ η βελγική αστυνομία εισέβαλλε στα σπίτια χρηστών του Napster (και του mp3blast.com), έπειτα από σχετικά παράπονα μουσικών εταιρειών. Σύμφωνα με έναν από τους κατηγορούς, μόνο οι χρήστες που αρνήθηκαν να σταματήσουν το μοίρασμα των αρχείων έγιναν στόχος. Η κίνηση αυτή δείχνει πως η στάση των εταιρειών ενάντια στο παράνομο downloading ολοένα σκληραίνει. Εντάξει, δεν λέω, να κάνουν κάτι για να προστατέψουν τα συμφέροντά τους, αλλά όχι και να φθάνουν στην καταπάτηση της ιδιωτικής ζωής των ανθρώπων. Αυτό ξεπερνά κάθε όριο. Επειδή δηλαδή οι διακογραφικές εταιρείες φοβήθηκαν μήπως χάσουν την "κότα με τα χρυσά αυγά" ή αλλιώς την "αισχρή εκμετάλλευση της δίψας του κόσμου για μουσική", θα κάνουν ό,τι θέλουν; Καιρός είναι, επιτέλους, να επέμβει κάποιος και σε αυτό το θέμα.

flash

Η Infogrames ανακοινώνει την κυκλοφορία ενός add-on για το επιτυχημένο Grand Prix 3 του Geoff Hammond. Θα ονομαζέται Geoff Hammond's Grand Prix 3 2000 Season και αναμένεται να κυκλοφορήσει τους επόμενες μήνες. Φυσικά θα περιλαμβάνει το update για την εφετινή χρονιά της Formula 1.

Η αυτοπαρσχολυσή κερδίζει ολοένα περισσότερο εδαφός, τουλάχιστον στη Μ. Βρετανία. Με τον όρο αυτό αναφέρεται στην εργασία, η οποία με τη βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας αναπτύσσεται ραγδαία. Αυτά τα συστήματα αριθμός των Βρετανών που εργάζονται με αυτόν τον τρόπο είναι περίπου 1.600.000 και η παραγωγικότητά τους ανέρχεται στα 65% της ετήσιας. Παράλληλα, η κτηνία εργασία βελτιώνεται την χρήση και των κομμάτων, αλλά και των εργαλείων, καθώς πλέον είναι η δυνατότητα να κερδιστούν περισσότερα χρήματα με τη χρήση ενός και να μην απαιτείται να ληφθούν άλλα μερικά από τα άλλα. Δεν υπάρχει εργασία, οι κατασκευαστές και οι εννοώ. Χάρη σε ώρες που χρειάζονται για το πηγαινε - παρκαρε - ελά. Σύμφωνα με έρευνα Βρετανών ειδικών, μέσα στα επόμενα 10 χρόνια ο αριθμός αυτός θα διπλασιαστεί. Δεν ξέρω για σας, αλλά εμένα θα μου άρεσε αυτό η προσωπική (αφίστε που θα γλιτώνα και το μάστιγα).

Ασφαλείς λύσεις για το Internet

Στις 7 Φεβρουαρίου πραγματοποιήθηκε με επιτυχία η ημερίδα με θέμα "Total Network Security and Effective Solutions", που διοργάνωσαν από κοινού ο όμιλος Ideal και η εταιρεία Check Point Software Technologies Inc. Εκεί αναπτύχθηκαν πολλά ενδιαφέροντα θέματα, όπως ο ρόλος και η σημασία της ασφάλειας στο Internet, η ανάγκη για ασφάλεια στις ηλεκτρονικές εμπορικές συναλλαγές, η αρχιτεκτονική των προϊόντων της Checkpoint, ενώ μελετήθηκαν και λύσεις για τις μικρομεσαίες επιχειρήσεις.

Η Checkpoint είναι ειδικευμένη σε τέτοια θέματα (ασφάλειας) και συνεργάζεται ήδη με πολλές εταιρείες στον τομέα αυτό. Ο regional director Middle-East(!), της εταιρείας Naftali Keren, που παρευρέθηκε στην εκδήλωση, επισήμανε μεταξύ άλλων την ανάγκη για δικτυακή ασφάλεια προκειμένου να εξασφαλιστεί η επιτυχής παρουσία μίας επιχείρησης, ιδιαίτερα δε αν αυτή δραστηριοποιείται στο χώρο του Διαδικτύου. Αυτή τη στιγμή η Checkpoint έχει εγκαταστήσει περισσότερα από 186.000 συστήματα ασφαλείας παγκοσμίως σε περισσότερους από 68.000 πελάτες. Σημειώνεται ότι η Checkpoint κατέχει το 52% της παγκόσμιας αγοράς VPN και το 42% της παγκόσμιας αγοράς firewalls.

Παρών στην ημερίδα ήταν και ο channel manager Middle East (βρε παιδιά, τι δουλειά έχει η Μέση Ανατολή με τη χώρα μας;) Amos Ben Yaason, ο οποίος παρουσίασε ολοκληρωμένες λύσεις ασφαλείας για μικρομεσαίες επιχειρήσεις. Η παρουσίαση των εκπροσώπων της Checkpoint έδωσε την ευκαιρία για μία επίδειξη των προσφερόμενων υπηρεσιών της.

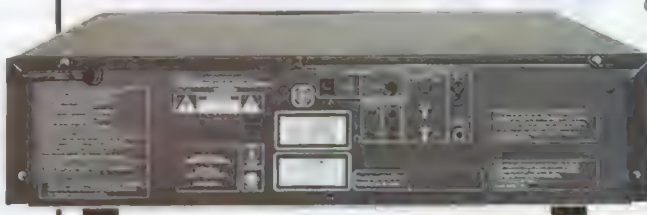
Νέα DVD πολυσυσκευή

Η εταιρεία Harman Kardon παρουσίασε πρόσφατα τη νέα συσκευή οικιακής ψυχαγωγίας DVD 50. Πρόκειται για μία συσκευή αναπαραγωγής DVDs - και όχι μόνο. Είναι εφοδιασμένη με πραγματικές progressive scans εξόδους βίντεο, οι οποίες αναπαράγουν την ευκρίνεια ενός DVD video σε συμβατικά (μη ψηφιακά) monitors. Οι έξοδοι Video-out που διαθέτει



διασφαλίζουν ένα εντυπωσιακό οπτικό αποτέλεσμα. Ο τομέας του ήχου έχει τη δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων MP3 και HDCD, ενώ μπορεί να διαβάσει και όλα τα CD-Rs και CD-RWs. Δέχεται μέχρι και 5 δίσκους και μπορεί να εξασφαλίσει πολύωρη αναπαραγωγή μουσικής, σε μορφή MP3, ενώ έχει τη δυνατότητα να εμφανίσει τυχόν texts. Τα audio DACs (Digital to Audio Converters) της Wolfson (192KHz/24-bit) αποδίδουν όλη τη λεπτομέρεια της αυθεντικής ηχογράφησης και ο ήχος δεν εμφανίζει την παραμικρή παραμόρφωση κατά την αναπαραγωγή.

Επιπλέον περιλαμβάνει τηλεκοντρόλ με δυνατότητα κλειδώματος (για τα... άτακτα παιδιά), ενώ η τιμή του κυμαίνεται κάτω από \$1.000. Επίσης, σημειώνεται ότι μπορείτε να αλλάξετε τα τέσσερα CDs ενώ παίζει το πέμπτο, ενώ διαθέτει και



οπτικές ψηφιακές εξόδους οι οποίες εξασφαλίζουν τη χρήση εξωτερικών επεξεργαστών.

Γενικά, πρόκειται για μία άκρως ενδιαφέρουσα

συσκευή, την οποία ελπίζω σύντομα να δούμε στη χώρα μας και φυσικά σε λογική τιμή, αφού οι αντιπροσωπίες έχουν μία τάση να εκτοξεύουν τις τιμές των νέων προϊόντων στα ύψη.

Ηλεκτρονικές ΕΥΧΕΣ



Είτε να ευχηθείτε σε κάποιον για τη γιορτή του, τα γενέθλιά του ή για κάποια επέτειο; Αν σκέφτεστε τη διαδικασία της αποστολής καρτών (συνήθως τις στέλνετε αρκετά πριν από κάποια γιορτή και φθάνουν στον παραλήπτη αρκετά μετά), μάτε πως υπάρχει και άλλος τρόπος. Αν, λοιπόν, έχετε πρόσβαση στο Δίκτυο, μπορείτε να κάνετε μία επίσκεψη στο www.joom.gr, όπου θα βρείτε πολλές έτοιμες e-cards για να στείλετε στα αγαπημένα σας πρόσωπα. Οι κάρτες είναι ταξινομημένες ανά κατηγορία, για την εύκολη επιλογή θέματος. Αρκεί, βέβαια, να διαθέτει και ο αποστολέας ηλεκτρονικό ταχυδρομείο!

Είμαι βέβαιος, για παράδειγμα, πως με την διπλανή κάρτα η ευχή σας θα πιάσει τόπο. Προσοχή μόνο μην τη στείλετε σε επέτειο γάμων, γιατί ποιος γλιτώνει τον γαμπρό από τη γκρίνια...

Δεδομένα στο... τσεπάκι σας

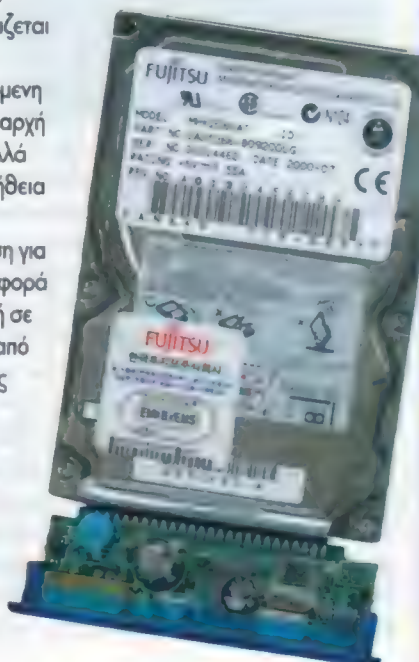
Ι λόγος για το Pocket Drive, τη φορητή USB συσκευή αποθήκευσης δεδομένων της Flotec. Στο εσωτερικό του ενσωματώνει έναν σκληρό δίσκο 2,5" Fujitsu 6GB, χωρητικότητα αρκετά ικανοποιητική για μεταφορά δεδομένων, δεν νομίζετε; Το είδος του σκληρού (2,5") είναι ιδανικό για USB συσκευή, μια και ένας αντίστοιχος των 3,5" θα ήταν πιο βαρύς και θορυβώδης, ενώ και ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων δεν θα ήταν ο ιδανικός (λόγω του περιορισμού των 12Mbits/s του USB). Επιπλέον οι δίσκοι των 3,5" είναι πιο ευαίσθητοι και ευπαθείς σε ζημιές. Γι' αυτό, άλλωστε, στη σύνθεση των notebooks προτιμώνται οι "μικροί" δίσκοι. Αν και διαθέτει power switch, δεν χρειάζεται να το συνδέσετε με κάποια εξωτερική πηγή τροφοδοσίας ρεύματος. Η τροφοδοσία γίνεται απευθείας μέσω της USB σύνδεσης. Αλλωστε πολλές σύγχρονες συσκευές USB δεν

χρειάζονται ξεχωριστή τροφοδοσία.

Όλες οι συσκευές Pocket Drive πωλούνται μαζί με μια μικρή τσάντα, η οποία βοηθά στην προστασία της συσκευής από τη σκόνη και την υγρασία, παράγοντες που

μπορεί εκ πρώτης όψεως να φαίνονται ασήμαντοι, αλλά είναι ικανοί να προκαλέσουν σοβαρές ζημιές σε κάποια συσκευή. Το install του είναι κάτι παραπάνω από απλό, καθώς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συνδέσετε τη συσκευή στη σχετική θύρα και να εγκαταστήσετε τους drivers. Ωστόσο, υπάρχει και ένα σημείο που χρήζει ιδιαίτερης προσοχής: Το Pocket Drive διαφέρει από τις υπόλοιπες USB συσκευές ως προς τον τρόπο που αποσυνδέεται από τον υπολογιστή σας. Πριν από αυτό, θα πρέπει να κάνετε logoff μέσω του tray icon της συσκευής, ειδάλλως υπάρχει σοβαρός κίνδυνος να χάσετε πολύτιμα δεδομένα. Το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη προσοχή, ώστε να ακολουθείται η προαναφερόμενη διαδικασία. Ξέρω, ίσως στην αρχή να σας φαίνεται δύσκολο, αλλά πώς να το κάνουμε; Μια συνήθεια είναι όλα!

Πάντως, είναι μια καλή λύση για την εύκολη και γρήγορη μεταφορά αρχείων από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο, που μας γλιτώνει από τους μέχρι πρότινος γνωστούς τρόπους [σύνδεση και αποσύνδεση εσωτερικών σκληρών, "σπατάλες" σε δισκάκια (CDs) αλλά και χρόνο, "κόψιμο" αρχείων σε αμέτρητες δισκέτες κ.λπ.]. Τώρα πια, όμως, όλα αυτά είναι παρελθόν.



Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	BALDUR'S GATE 2 (1)	★★★★
2.	(BIOWARE) GRAND PRIX 3 (3)	RPG ★★★★★
3.	(MICROPROSE) ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (5)	SIMULATION ★★
4.	(LUCASARTS) AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (2)	ADVENTURE ★★★★★
5.	(MICROSOFT) DIABLO 2 (4)	STRATEGY ★★★★★
6.	(BLIZZARD) FIFA 2001 (6)	RPG ★★
7.	(EA SPORTS) HALF-LIFE (8)	SIMULATION ★★★★★
8.	(SIERRA) THE LONGEST JOURNEY (7)	ACTION ★★★★★
9.	(FUNCOM) CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (10)	ADVENTURE ★★
10.	(SPORTS INTERACTIVE) THE SIMS (9)	SIMULATION ★★★★★
	(MAXIS)	SIMULATION

Εντός παρενθεσίων αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστερίκια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

➤ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

➤ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Τα 5 καλύτερα games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

- (1) BALDUR'S GATE 2
- (3) ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- (2) DIABLO 2
- (4) THE LONGEST JOURNEY
- (5) ICEWIND DALE

SIMULATION

- (1) GRAND PRIX 3
- (2) FIFA 2001
- (4) CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01
- (3) THE SIMS
- (5) F1 2000

STRATEGY

- (1) AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- (-) RED ALERT 2
- (2) COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
- (4) ROGUE SPEAR
- (5) CIVILIZATION: CALL TO POWER

ACTION

- (1) HALF-LIFE
- (2) QUAKE III ARENA
- (3) METAL GEAR SOLID
- (4) HALF-LIFE OPPOSING FORCE
- (5) SOLDIER OF FORTUNE

Top 5 καταστήματος

- NBA LIVE 2001
- NASCAR 4
- CARNIVORES 2: ICE AGE
- ONI
- RIDDLE OF THE SPHINX

Αυτά το μήνα το Computer Games Club ήταν το μόνο κατάστημα που συνεργάστηκε μαζί μας για την κατάρτιση αυτού του Top Ten.

η Digital Content

ΖΗΤΕΙ

Web Developers

**ΓΙΑ ΠΛΗΡΗ
ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗ**

Απαιτούνται εμπειρία σε ανάπτυξη εφαρμογών Web κάτω από Windows NT και περιβάλλον IIS, καλή γνώση προγραμματισμού ASP με VBScript ή/και JavaScript, καθώς και εμπειρία στη χρήση και διασύνδεση βάσεων δεδομένων SQL. Γνώσεις σε NT Server Administration είναι επιθυμητές, αλλά όχι απαραίτητες. Προσφέρονται ευχάριστες συνθήκες εργασίας, ανταγωνιστικές αμοιβές και πολύ καλές προοπτικές εξέλιξης.

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνήσουν με την κ. Παπούλια στο τηλέφωνο 9238672 ή μέσω e-mail στη διεύθυνση nomian@digicon.gr

Κάτι “μεγαλειώδες” από την **Electronic Arts**

“Χρησιμοποιείτε μόνο το 12% του μυαλού σας. Θα σας πείραζε αν εμείς παίζαμε με το υπόλοιπο;” Με αυτή τη φράση υποδέχονται οι υπεύθυνοι του Majestic, στο site www.majestic.ea.com, τους επισκέπτες τους. Φυσικά, το μεγάλο ερώτημα που θα σας βασανίζει αυτή τη στιγμή είναι “τι εστί Majestic;”. Πρόκειται, λοιπόν, για μία on-line ψυχαγωγική εμπειρία, η οποία λαμβάνει χώρα ενάντια σε μια μεγάλη και καταστροφική συνωμοσία. Είναι ουσιαστικά ένα adventure που χρησιμοποιεί το Internet ως φόντο για την ιστορία και την πλοκή του, τοποθετώντας τον παίκτη τόσο σε πραγματικές όσο και σε φανταστικές εμπειρίες σε αληθινό χρόνο. Η εμπειρία που προσφέρει σε κάθε συμμετέχοντα



είναι μοναδική, αλλάζοντας τα περιεχόμενα των σελίδων, των e-mails, των fax, των voicemails και των on-line συζητήσεων. Ανώτερος σκοπός είναι να “εμπλέξει” τον παίκτη

στην “καρδιά” μιας διαρκώς μεταβαλλόμενης ιστορίας. Ο καθένας είναι ο κεντρικός ήρωας στη δική του περιπέτεια, αλληλεπιδρά με τους άλλους χαρακτήρες, ανακαλύπτει μυστήρια, αναζητά απαντήσεις, συλλέγει και χρησιμοποιεί διάφορα αντικείμενα και λύνει γρίφους, βιώνοντας έτσι μια ξεχωριστή εμπειρία. Σε αντίθεση με άλλες μορφές ψυχαγωγίας, το Majestic αλληλεπιδρά ξεχωριστά με κάθε χαρακτήρα, βασισμένο σε φανταστικά γεγονότα και, τελικώς, δημιουργεί μία άκρως συναρπαστική ατμόσφαιρα. Η μόνη προϋπόθεση που πρέπει να τηρείτε, αν θέλετε να βιώσετε και εσείς αυτήν την εμπειρία, είναι να έχετε συμπληρώσει το 18ο έτος της ηλικίας σας (και φυσικά να διαθέτετε πρόσβαση στο Internet!). Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εμένα μου θυμίζει πολύ την ταινία “The Game” με τον Michael Douglas. Πώς, δεν την έχετε δει; Εσείς χάνετε! Σε αυτήν ο πρωταγωνιστής έψαχνε για κάτι που θα άλλαζε τη ζωή του και... Τα υπόλοιπα δεν σας τα λέω, να δείτε την ταινία!

Δικτυακά... προξενιά!

Τρέμε, Βάσια (η πάλαι ποτέ εθνική προξενήτρα μας). Σίγουρα θα έχετε δει κάποιες από τις διαφημίσεις των περιβόητων γραμμών γνωριμιών. Αν, λοιπόν, ψάχνετε για τον άντρα ή τη γυναίκα των ονείρων σας, δεν χρειάζεται να φουσκώνετε τον τηλεφωνικό λογαριασμό των γονιών σας. Μία απλή επίσκεψη στο www.aisthima.gr είναι ικανή να αλλάξει τη ζωή σας. Εκεί μπορείτε τόσο να γνωρίσετε το ιδανικό άτομο για εσάς όσο και να βρείτε πολλές ιδέες και προτάσεις που θα βελτιώσουν τη ζωή σας.

Αν τώρα η σχέση σας προχωρήσει στο πιο... σοβαρό, τότε κάνετε μια επίσκεψη στο site www.weddlst.gr. Εκεί μπορείτε να οργανώσετε εύκολα και γρήγορα τα πάντα για το γάμο σας και να φτιάξετε τη λίστα γάμου από την οποία θα μπορούν οι καλεσμένοι σας να



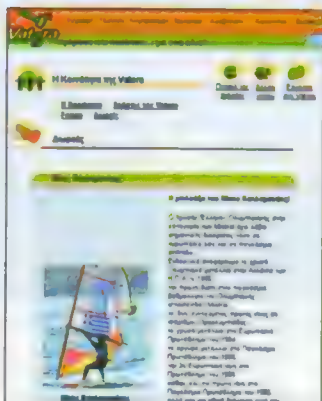
αγοράζουν on-line τα δώρα που επιθυμείτε. Το μόνο που μένει να δούμε είναι και καμιά εκκλησία on-line, όπου οι νεόνυμφοι και οι καλεσμένοι θα "πηγαίνουν" εκεί και το μυστήριο θα τελείται μέσω... Web Cam! Εντάξει, πλάκα κάνω, αλλά ποτέ δεν ξέρεις!

Δημοπρασίες αντικειμένων επωνύμων προσώπων

Το γνωστό site δημοπρασιών vatera (www.vatera.com) προσφέρει στους επισκέπτες του τη δυνατότητα, μέχρι τις 23/3, να αποκτήσουν προσωπικά αντικείμενα γνωστών αθλητών, τραγουδιστών και καλλιτεχνών. Όλα τα έσοδα από την κίνηση αυτή θα διατεθούν για την αγορά υπολογιστών σε σχολεία, σε μια προσπάθεια της εταιρείας για την ενίσχυση του κλάδου της Εκπαίδευσης (καλά που υπάρχει και η ιδιωτική πρωτοβουλία, γιατί αν

περιμέναμε από τους αρμόδιους... φέξε μου και γλίστρησαι!).

Τώρα, λοιπόν, έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε κάποιο αντικείμενο του αγαπημένου σας αθλητή (αρκεί να μην είναι καμία... ιδρωμένη μπλούζα!), τραγουδιστή (λ.χ., το... κολάρο της Αντζέλας) ή ηθοποιού, γνωρίζοντας ότι τα χρήματά σας θα διατεθούν για αξιόλογο σκοπό.



Ηλεκτρονική Εγκυκλοπαίδεια ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΖΩΗ

καμία σύγκριση με άλλες

**Εγκυκλοπαίδεια
ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΖΩΗ**
2 CD's

Η χρυσή ολυμπιονίκης των Εγκυκλοπαιδεύων

- Η μοναδική με εκφώνηση κειμένων με την συνεργασία της ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΤΟΥ ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ & ΤΗΣ ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΜΟΝΕ ΤΟΥ ΒΕΛΓΙΟΥ
- Γραμμένη από κορυφαίους Έλληνες επιστήμονες
- Θα την βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα

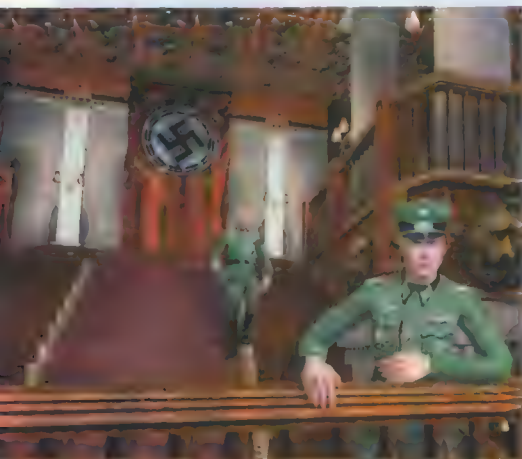
831 226263 831 532002

www.encyclopedia.gr e-mail: ezlab@otenet.gr

ΜΟΛΙΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ

Μετάλλια τιμής για τους γενναίους

Το Medal of Honour είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια που είχα δει σε PlayStation και είχα ζηλέψει. "Γιατί να μην έχει βγει και για PC;" αναρωτιόμουν. Αν το αποτέλεσμα είναι τόσο καλό στο PSX, φαντάσου πώς θα ήταν σε ένα δυνατό PC. Φαίνεται, λοιπόν, πως τη σκέψη μου διάβασε η Electronic Arts και ετοιμάζει το πολυπόθητο conversion. Έτσι, το Medal of Honor Allied Assault αναμένεται να κάνει την εμφάνισή τους στις οδόνες των υπολογιστών μας κατά το τρέχον έτος. Σε περίπτωση που δεν γνωρίζετε τι εστί Medal of Honour, να σας πληροφορήσω πως πρόκειται για ένα 1st person shooter, που λαμβάνει χώρα στην Ευρώπη και τη Βόρεια



Αμερική κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Δεν αρκείται μόνο στη δράση του τύπου "ό,τι κινείται, σκοτώστε το", μια και πολλές φορές θα πρέπει να στήσετε παγίδες για τον ανυποψίαστο εχθρό σας.

Θα είναι εφοδιασμένο με την engine του Quake III (αυτό νομίζω λέει πάρα πολλά) και θα περιλαμβάνει πολλές αποστολές σε διαφορετικά περιβάλλοντα. Οι αποστολές αυτές θα βασίζονται, άλλες λιγότερο και άλλες περισσότερο, σε πραγματικά ιστορικά γεγονότα. Παίζοντας το

ρόλο του Lt. Mike Powell, θα πρέπει να συνδράμουμε με τη δράση μας στο σταμάτημα της τρομερής ναζιστικής μηχανής. Για το σκοπό αυτόν θα πρέπει να εισβάλουμε σε εχθρικά στρατόπεδα, να σαμποτάρουμε τα πολεμικά εργοστάσιά τους, να σώσουμε αιχμαλώτους πολέμου, ακόμη και να λάβουμε μέρος σε πραγματικές επιδρομές, όπως η εισβολή στη Νορμανδία και η επιχείρηση "Market Garden". Όλα δείχνουν πως θα έχουμε τον πιο εντυπωσιακό 1st person shooter τίτλο της τρέχουσας χρονιάς.

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού άρχισε πριν από περίπου 8 μήνες! Αυτό και μόνο δείχνει το επίπεδο της δουλειάς που γίνεται και μας προϊδεάζει για το τελικό αποτέλεσμα. Η ιστορία του ακολουθεί αυτήν της εμπλοκής των ΗΠΑ στον Β'



Παγκόσμιο Πόλεμο. Εσείς, ως νεοσύλλεκτο μέλος του Γραφείου Στρατηγικών Υποθέσεων (Office of Strategic Services), θα ξεκινήσετε από την Αφρικανική έρημο στο έτος 1942. Το σημείο αυτό αποτέλεσε και το προέδαφος για την αναπόφευκτη εισβολή στην Ευρώπη. Σταδιακά θα πολεμήσετε τους Γερμανοράδες στην Ιταλία, τη Γαλλία και, τέλος, μέσα στην ίδια τους τη χώρα (δεν μασάμε!). Κάθε αποστολή είναι χωρισμένη σε επιμέρους επίπεδα, καθένα με ξεχωριστούς πρωτεύοντες και δευτερεύοντες στόχους. Φυσικά, όσο προχωρείτε στο παιχνίδι, θα λαμβάνετε και τα ανάλογα παράσημα από τη χώρα σας. Απώτερος σκοπός σας να τερματίσετε όλες τις αποστολές και να λάβετε την ύστατη διάκριση, που δεν είναι άλλη από το Medal of Honour. Η απόκτηση των μεταλλίων έχει άμεση σχέση με τα στατιστικά σας στο τέλος κάθε αποστολής: πόση "υγεία" σας έχει απομείνει, πόσους έχετε "καθαρίσει", πόσους δευτερεύοντες στόχους εκπληρώσατε, καθώς και πόσος χρόνος σας απέμεινε. Προσοχή επίσης, διότι η απόκτηση των μεταλλίων θα σας δώσει πρόσβαση και σε κρυφές πίστες.

Τα περιβάλλοντα του παιχνιδιού είναι από τα πιο λεπτομερή του είδους, ακόμα και σε αυτό το αρχικό στάδιο. Ασφαλώς είναι ένα από τα πλέον αναμενόμενα games της χρονιάς που διανύουμε.

Μικρό αλλά θαυματουργό



Η συσκευή αυτή αποθήκευσης δεδομένων της Trek είναι τόσο μεγάλη σε μέγεθος όσο και ένα... κλειδί, ενώ και το βάρος της είναι ανεπαίσθητο. Η άκρη της USB σύνδεσης καταλαμβάνει από μόνη της το 1/4 του συνολικού μεγέθους. Ουσιαστικά η συσκευή αποτελείται από Flash memory και ένα controller chip και, φυσικά, θέλει ιδιαίτερη προσοχή από μέρους σας, καθώς μπορεί πολύ εύκολα να χαθεί ή να την... πατήσετε!

Το πακέτο συνοδεύεται από drivers (μόνο για Windows 98 - άγνωστο γιατί) και ένα μικρό manual. Με το που θα συνδέσετε τη συσκευή σε μια θύρα USB, θα εμφανιστεί από μόνο του το παράθυρο εγκατάστασης. Δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε βήμα-βήμα τις on-line screen οδηγίες. Μην πανικοβάλλεστε, είναι πολύ απλό! Όσο για τη μεταφορά αρχείων, είναι τόσο δύσκολη όσο και η μεταφορά από έναν σκληρό δίσκο υπολογιστή σε άλλον.



NecRONomicon

The Dawning of Darkness



wanadoo
France Telecom Group

index



France Telecom
Multimedia

www.despecmulti.gr

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A. • ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ.: (01) 9480 000 • Fax: (01) 9427 710 • email:sales@grupmulti.gr



SERIOUS SAM

Από την Take2 Games/Croteam

Ενα “σοβαρό” shooting game

Ο “Σοβαρός Σαμ” είναι το τελευταίο shooting game της Croteam, μίας νέας ομάδας game development που, όπως δηλώνει και το όνομά της, προέρχεται από την Κροατία. Μίλησα με τον Davor Hunski, επικεφαλής σχεδιασμού του Serious Sam για το παιχνίδι και την υπόλοιπη ομάδα της Croteam, που απαρτίζεται από προγραμματιστές ηλικίας 24-28 ετών!

Ο Davor δήλωσε ενθουσιασμένος από τη δουλειά της ομάδας του και υποστήριξε ότι με το Serious Sam θα έρθουν πολλά καινούρια πράγματα στο προσκήνιο όσον αφορά στα γραφικά, αν και τόνισε ότι στόχος τους είναι να υποστηριχθούν και οι ιδιοκτήτες όχι και τόσο σύγχρονων μηχανημάτων.

Μιλώντας, τώρα, για το ίδιο το παιχνίδι εγγυάται ότι πρόκειται για ένα arcade shooter που θα στείλει την αδρεναλίνη σας στα ύψη, αφού οι εχθροί που καλείστε να αντιμετωπίσετε είναι αμέτρητοι. Το παιχνίδι θυμίζει πολλά από τα παλιά καλά shooters λόγω του ταχύτατου gameplay, αλλά



τους. Τα επίπεδα εξελίσσονται γραμμικά και η δυσκολία αυξάνει διαρκώς, παράλληλα με την ισχύ πυρός του παίκτη, η οποία μεγαλώνει από τα νέα όπλα που θα βρείτε άφθονα στο δρόμο σας. Συνολικά υπάρχουν 14 διαφορετικά όπλα, που μπορείτε να αποκτήσετε αντιμετωπίζοντας σωστά μία

συγκεκριμένη αποστολή. Για να συμβεί αυτό, πολλές φορές απαιτείται η χρήση κάποιου άλλου συγκεκριμένου όπλου, το οποίο φυσικά πρέπει να έχετε φροντίσει να προμηθευτείτε. Όλα τα όπλα είναι πραγματικά και, όπως ανέφερε ο D. Hunski: “αποφύγαμε ονομασίες όπως ultra-spark-electro gun EPS3, προ-

κειμένου ο παίκτης να γνωρίζει τι ακριβώς έχει στα χέρια του”.

Σημαντικό στοιχείο είναι επίσης οι γρίφοι που καλείται ο παίκτης να επιλύσει, ώστε να αποφύγει δυσάρεστες καταστάσεις, κάτι που συμβαίνει και με κάποια “παζλ” που πρέπει να συμπληρωθούν σωστά για να μπορεί κανείς να έχει πρόσβαση σε ορισμένες πληροφορίες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το σημείο του παιχνιδιού όπου συναντάμε έναν σκορπιό στη μέση ενός δωματίου και υπάρχει μόνο ένας και μοναδικός τρόπος να διέλθει ο παίκτης, αποφεύγοντας τα θανατηφόρα τσιμπήματά του, ενώ σε κάθε άλλη περίπτωση εμφανίζεται το εκνευριστικό game over.

Το Serious Sam ακολουθεί την πεπατημένη των shooting games και στις παρεμβαλλόμενες σκηνές, που είναι πολυάριθμες και βοηθούν στην κατανόηση της συνέχειας του παιχνιδιού, δίνοντας ιστορικά στοιχεία, στοιχεία για την ισχύ των επόμενων αντιπάλων ή και πληροφορίες για την επίλυση κάποιου γρίφου. Χαρακτηριστικό του Sam είναι επίσης οι πολλές οπτικές γωνίες για κάθε σκηνή, κάτι που συνηθίζει γενικά η ομάδα της Croteam στους τίτλους της.

Ο κορμός του σεναρίου του παιχνιδιού έχει ως εξής: Στο κοντινό μέλλον η ανθρώπινη φυλή έχει αποικίσει πλανήτες σε άλλους γαλαξίες. Μία από αυτές δέχεται επίθεση και κατακτάται από την εξωγήινη φυλή των αθανάτων Tah-Um. Ο μόνος τρόπος που υπάρχει για να νικηθεί ο κατακτητής είναι ένα μυστικό όπλο που προέρχεται από τον πολιτισμό της αρχαίας Αιγύπτου. Αυτή την αποστολή αναλαμβάνει ο Sam “Serious” Stone: επιστρέφει στην αρχαία Αίγυπτο, όπου πρέπει να ανακαλύψει το μαγικό όπλο που θα σώσει την ανθρώπινη φυλή.

Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό “παλιομοδίτικο”, με την καλή έννοια, shooter. Προσφέρει όμως και πολλά στοιχεία εκτός πεδίου μαχών, όπως ανάπτυξη στρατηγικής και επίλυση γρίφων. Πάντως, το σίγουρο είναι ότι παραμένει ένα καθαρόαιμο action game και οπωσδήποτε θα κερδίσει κάθε φίλο του είδους αμέσως και θα τον ανταμείψει με πρωτόγνωρα για 3D FPS τίτλο συναισθήματα.

του Derek dela Fuente

Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό “παλιομοδίτικο”, με την καλή έννοια, shooter.

φέρνει μαζί του και την πλέον σύγχρονη τεχνολογία γραφικών. Το πιο σημαντικό είναι ότι διαρκώς ο παίκτης νιώθει παγιδευμένος. Οι εχθροί σας μοιάζουν εύκολη λεία, είναι όμως τόσοι πολλοί και σας περικυκλώνουν με τέτοια ταχύτητα που σ’ αλήθεια μόνο οι πολύ φανατικοί της δράσης θα

αντέξουν την πίεση. Προσφέρει περισσότερα από δέκα διαφορετικά επίπεδα δράσης, με διαφορετικά features στο καθένα. Όλα τα επίπεδα είναι γεμάτα ουδέτερα αντικείμενα, όπως δέντρα, αγάλματα, κτίρια, τα οποία “είναι εξ ολοκλήρου καταστρέψιμα”, όπως σχολίασε ο Hunski. Σε κάθε επίπεδο

οι αντίπαλοι είναι διαφορετικοί, αλλά σαφώς αναγνωρίσιμοι από τη συμπεριφορά



MC: WARZONE ONLINE

Από την Paradox

Διαδικτυακοί πόλεμοι

Η Paradox, που εδρεύει στη Σουηδία, μπορεί να μην είναι ευρέως γνωστή, αλλά έχει ήδη αρχίσει να τραβά την προσοχή των gamers. Μίλησα με τον Christopher Sundberg, παραγωγό της Paradox και επικεφαλής σχεδιασμού του on-line παιχνιδιού Warzone.

Η νοοτροπία της Paradox είναι να συνδυάζει την τελευταία τεχνολογία με τη δεμένη υπόθεση στα παιχνίδια που σχεδιάζει. Το Warzone Online είναι ο τίτλος που ήδη προσελκύει την προσοχή των μέσων ενημέρωσης, μια και προσφέρει τη δυνατότητα συνεργασίας πολλών παικτών μέσω Διαδικτύου. Είναι γνωστό ότι είναι πολλοί οι τίτλοι που σχεδιάζονται για on-line gaming αυτόν τον καιρό, επομένως θα αναρωτιέστε τι ξεχωριστό διαθέτει το Warzone Online ώστε να υπερέχει. Ο Sundberg πιστεύει πως θα προσελκύσει όλους τους οπαδούς των strategies: "Το Warzone θα έχει μοναδικά χαρακτηριστικά, βασισμένα στην τεχνολογία τρισδιάστατων γραφικών, όπως real time εναλλαγές ημέρας και νύχτας, φυσικά φαινόμενα, από βροχές έως καταστροφικούς σεισμούς, περιβαλλοντικά προβλήματα και αρκετά άλλα."

Βέβαια, αν και αυτές είναι οι βασικές ερωτήσεις κάθε μελλοντικού on-line gamer, η Paradox αφήνει να αιωρούνται ζητήματα όπως τα προβλήματα και το στήσιμο των servers και η διανομή του παιχνιδιού στον μελλοντικό (και ως σήμερα μη υπάρχον) εκδότη του παιχνιδιού. Αυτή τη στιγμή το προσωπικό της εταιρείας υπερηφανεύεται για την on-line υποστήριξη, τεχνική και προγραμματιστική, των χρηστών του Warzone.

Η υπόθεση του Warzone λαμβάνει χώρα στο μακρινό και ζοφερό μέλλον, εποχή όπου ο άνθρωπος έχει εγκαταλείψει τη Γη και έχει αποικίσει άλλους πλανήτες. Περίπου 1.500 χρόνια μετά τη Μεγάλη Εξοδο, οι μεγάλες εταιρείες βρίσκονται σε διαρκή διαμάχη για τον έλεγχο των πλουτοπαραγωγικών πηγών, οι οποίες λιγοστεύουν επικίνδυνα, ενώ την ίδια στιγμή το ανθρωπινό είδος μάχεται για την επιβίωσή του ενάντια στη Σκοτεινή Λεγεώνα. Παντού πλανάται ο φόβος της προδοσίας. Σκοπός του παίκτη είναι να εξολοθρεύσει



τις εχθρικές δυνάμεις, ανθρωπίνες και μη, ώστε να διατηρήσει τη φυλή του υπαρκτή και να αποκτήσει τον έλεγχο των φυσικών πρώτων υλών. Ο πόλεμος είναι διπλός και τεράστιος. Οι δυνάμεις που ελέγχει ο παίκτης είναι πολύ μικρές και γι' αυτόν το λόγο το παιχνίδι προσφέρεται σε δικτυακή έκδοση. "Οι παίκτες πρέπει να συνεργαστούν, να συνενώσουν τις δυνάμεις τους και να δημιουργήσουν ομάδες, διμοιρίες και, τελικά, έναν πανίσχυρο στρατό" αναφέρει σχετικά ο Sundberg. Υπάρχουν συνολικά 6 φατρίες για να επιλέξει ο παίκτης, ενώ υπάρχουν ευκολότερα και πιο δύσκολα επίπεδα παιχνιδιού, ανάλογα με τις δυνατότητες του καθενός, ώστε να καταφέρουν να παίξουν άνετα και οι πολύ αρχάριοι.

Το παιχνίδι έχει τη μορφή ενός RPG, χωρίς όμως να είναι στην πραγματικότητα, ενώ δεν είναι γεμάτο με περιττά στατιστικά και σκορ. Στην οδόνη εμφανίζονται μόνο τα απαραίτητα στοιχεία, ενώ κάθε χαρακτήρας από τους 300 συνολικά έχει σκορ για 12 διαφορετικές δυνατότητες και 24 ειδικές δεξιότητες. Οι δυνατότητες του χαρακτήρα είναι βασικά στοιχεία των επιδόσεών του, όπως ο οπλισμός, η ανθεκτικότητα και η υγεία, ενώ οι δεξιότητες αντικατοπτρίζουν ειδικότερα χαρακτηριστικά του καθενός, όπως την εφευρετικότητα και τη δυνατότητα αναρρίχησης. Κάθε ενέργεια του χαρακτήρα σε ζώνη πολέμου έχει ένα συγκεκριμένο κόστος πόντων από αυτούς που προσφέρουν οι δυνατότητες του παίκτη και οι οποίοι είναι ανανεώσιμοι με προκαθορισμένο τρόπο.

Αξίζει να σημειώσουμε ότι ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τον εν λόγω τίτλο έδειξε η Microsoft, που πρόκειται να τον υποστηρίξει διαδικτυακά, ώστε να προσφέρει μία μοναδική εμπειρία on-line gaming στους χρήστες του.

Ο τίτλος, λοιπόν, φαίνεται πως θα σημειώσει σχετική επιτυχία, αλλά παρ' όλα αυτά ο Sundberg δηλώνει πως δεν θα ήθελε να δει την εταιρεία του να ειδικεύεται σε κάτι τέτοιο, παρά τους σχεδόν ένα εκατομμύριο προ-εγγεγραμμένους χρήστες του Warzone.

Το Warzone ήδη έγινε δεκτό με θετικά σχόλια και λόγω της φουτουριστικής υπόθεσής του, πέρα από την καινοτομία που τείνει να μετατρέψει το on-line gaming σε μαζική δραστηριότητα. Σχεδιασμένο ως 100% δικτυακή εφαρμογή για PC, το Warzone χρησιμοποιεί την τελευταία λέξη στην 3D software τεχνολογία και γίνεται ένα πολύ ενδιαφέρον project, με πολλές πιθανότητες να καταστεί και ένα συναρπαστικό action-RPG.

του Derek dela Fuente

SIMON THE SORCERER 3D

Από τις Headfirst Productions/Micropose
- Hasbro UK

Ο Simon τώρα και... τρισδιάστατος!

Ο μοναδικός Simon πρωτοεμφανίστηκε το 1993. Είναι ένας teenager, με την κυριολεκτική έννοια του όρου. Εσείς φυσικά παίρνετε το ρόλο του Simon. Βρίσκοντας ένα παράξενο βιβλίο (ένα spellbook), ξαφνικά μεταφέρεστε σε μία άλλη διάσταση για να βοηθήσετε έναν απελπισμένο μάγο, τον Calypso. Και έτσι μας προκύπτει το περίφημο SIMON THE SORCERER. Ολη η περιοχή όπου έχετε μεταφερθεί απειλείται από το διαβολικό μάγο Sordid, ο οποίος από ένα σημείο και μετά φαίνεται να έχει βάλει σκοπό της ζωής του να σας κάνει τη ζωή δύσκολη.

Το παιχνίδι ήταν ένα πραγματικό χάρμα οφθαλμών, περιείχε πολύ παράξενες τοποθεσίες και χαρακτήρες, διέθετε μοναδικό χιούμορ, έξυπνους και πρωτότυπους γρίφους και πολύ πλούσια αλλά και μεγάλη σε διάρκεια δράση. Λόγω της μεγάλης εμπορικής του επιτυχίας (εκείνη την εποχή βλέπετε τα adventures ήταν ακόμη οι αδιαφιλονίκητοι "βασιλιάδες" των computer games), δύο χρόνια αργότερα εμφανίστηκε το SIMON THE SORCERER 2. Ως διά μαγείας, ο Sordid επιστρέφει από τον τάφο του και εσείς, μέσω μία μαγικής ντουλάπας, μεταφέρεστε για μία ακόμη φορά εκεί για να βοηθήσετε αυτή τη φορά τον Calypso να ελευθερώσει την Alix από τα χέρια του Sordid. Στο εργαστήριο του τελευταί-



ductions. Η Adventuresoft είχε γίνει γνωστή για την κυκλοφορία μίας σειράς adventures τρόμου, από τα οποία ξεχώριζαν τα περίφημα ELVIRA. Υπήρχαν σχέδια για ένα τρίτο Simon the Sorcerer, μια και το δεύτερο σημείωσε μεγάλη εμπορική επιτυχία, αλλά, μετά την "υποχώρηση" των adventure games που σημειώθηκε κατά τα έτη 1997-98, το project μπήκε προσωρινά στον "πάγο".

Τελικά, όμως, προς το τέλος του 1998 αποφασίζεται η κυκλοφορία ενός τρίτου Simon, το οποίο όμως, για να ανταποκρίνεται στα δεδομένα της εποχής, έπρεπε να είναι 3D!

Το παιχνίδι με το όνομα SIMON THE SORCERER 3D πρωτοπαρουσιάζεται στην περίφημη έκδοση E3 το 1999 και εντυπωσιάζει όλους όσοι το βλέπουν. Η κυκλοφορία του αρχικά είχε σχεδιαστεί για το 2000, αλλά τελικά θα κυκλοφορήσει πριν από το καλοκαίρι αυτού

του χρόνου. Προς το παρόν, θα κυκλοφορήσει κανονικά μόνο στην Ευρώπη, ενώ στην Αμερική μέχρι στιγμής έχει επιβεβαιωθεί η κυκλοφορία του μόνο για τους Macintosh!

Στο περιοδικό έφτασε πριν από λίγο καιρό η τελική beta έκδοση. Το παιχνίδι ήδη έχει πάει για τη λεγόμενη GOLD "μήτρα", και έτσι αναμένεται να ανακοινωθεί σχετικά σύντομα η τελική κυκλοφορία του. Προς το παρόν, του κάνουμε μία πρώτη παρουσίαση και ίσως στο επόμενο τεύχος να έχουμε και το κανονικό review του.

Το Simon the Sorcerer 3D είναι ένα adventure game προοπτικής τρίτου προσώπου, το οποίο, αν και λειτουργεί σε πλήρες 3D περιβάλλον, κατορθώνει να διατηρήσει τους σχεδόν καρτουνίστικους και παράξενους χαρακτήρες που είναι το σήμα κατατεθέν της σειράς. Θα το χαρακτηρίζα ως ένα adventure game νέας γενιάς. Η διαφορά του από τα Grim Fandango και Escape from the Monkey Island είναι ο απόλυτα real time 3D κόσμος του.

Τα γραφικά του επεξεργάστηκε μία ομάδα ειδικών σχεδιαστών επί 18 μήνες. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τη λεγόμενη NDL NetImmense 3D engine, η οποία αποδίδει όλα τα ειδικά εφέ των 3D κόσμων, όπως 32-bit textures, Tri-Linear Filtering and MipMapping, Multi-texturing, Real time lighting and shadows. Εχοντας παίξει πάνω από το μισό του παιχνιδιού, μπορώ να πω ότι τα γραφικά του είναι αρκετά καλά (δεν είναι δυνατόν φυσικά να φτάσουν στη σχεδιαστική τελειότητα του

Οι περισσότεροι γρίφοι βασίζονται σε ιδιόμορφες "χιουμοριστικές" καταστάσεις.

ου θα εξελιχθεί το φινάλε του παιχνιδιού. Κάνοντας ένα πείραμα, μεταφέρεστε στο σώμα του, ενώ ταυτόχρονα μεταφέρετε αυτόν στο δικό σας σώμα. Τότε, για κακή σας τύχη, εμφανίζεται ο Calypso, ο οποίος περνά τον Sordid για σας, μια και έχει το σώμα σας, και τον στέλνει πίσω στο σπίτι σας! Εσείς εξηγείτε στον Calypso το τι πραγματικά έχει συμβεί, αλλά είναι πια αργά.

Τα Simon the Sorcerer 1 και 2 ήταν δημιουργήματα της Adventuresoft, που αργότερα, και για πολλούς λόγους, μετονομάστηκε σε Headfirst Pro-

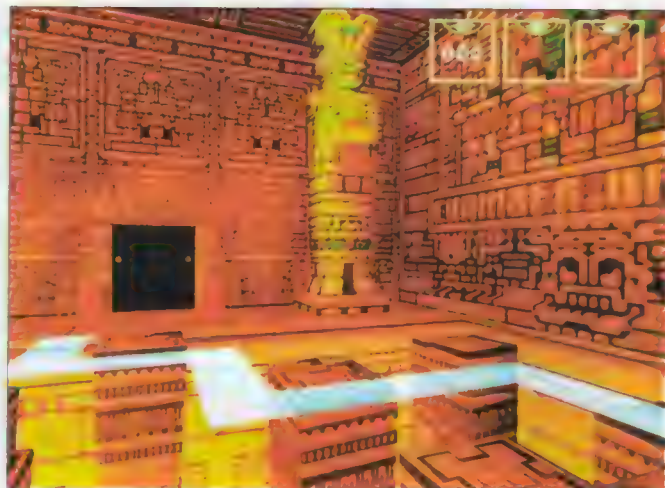


Ultima 9, που προσωπικά θεωρώ ότι περιέχει τον κορυφαίο 3D κόσμο), αν και σε μερικά σημεία εμφανίζονται κάποια μικροπροβλήματα στη σχεδιαστική απόδοση και λειτουργία του περιβάλλοντος χώρου. Πάντως, τα 3D εφέ του παιχνιδιού είναι φανταστικά, προσωπικά με έχει ξετρελάνει η απόδοση της αίσθησης του ήλιου, που σε τυφλώνει όταν κοιτάς προς αυτόν!

Η δράση του παιχνιδιού περιέχει όλα τα είδη δράσης που μπορεί να φανταστεί κάποιος, εκτός φυσικά από τις μονομαχίες. Έτσι, θα βρείτε τα κλασικά puzzles που υπάρχουν στα adventure games, σε συνδυασμό όμως με μερικούς γρίφους που απαιτούν καλά αντανάκλαστικά, σε στυλ Indiana Jones, μια και βασίζονται στις δυνατότητες των 3D κόσμων. Φυσικά, η "καρδιά" του παιχνιδιού είναι η ανάπτυξη της βασικής ιστορίας του και η αλληλεπίδραση των διάφορων χαρακτήρων. Οι δημιουργοί του υπόσχονται περίπου σαράντα με πενήντα ώρες παιχνιδιού για ένα μέσο χρήστη χωρίς λύση, και περίπου τριάντα ώρες για έναν hardcore adventurer.

Η λειτουργία του παιχνιδιού γίνεται αποκλειστικά μέσω του πληκτρολογίου. Τα βασικά πλήκτρα είναι τα 4 arrow keys για την κίνησή σας, μαζί με τα CTRL για δράση (action), ALT για χρήση ενός αντικειμένου, X για να εξετάζετε κάτι στον περιβάλλοντα χώρο, SPACEBAR για να ανοίγετε ή να κλείνετε το ειδικό Inventory, SHIFT για να τρέχετε αν το κρατάτε πατημένο, CAPS LOCK για να σπριντάρετε ενώ τρέχετε, TAB για να κοιτάτε τριγύρω μέσα από τα μάτια του Simon και όχι μέσα από τα δικά σας, Z για να σέρνεστε και C για να εμφανίζετε κυκλικά τα αντικείμενα που έχετε στο ειδικό παράθυρο.

Θεωρώ αρνητικά στοιχεία του παιχνιδιού το γεγονός ότι τα SAVE & LOAD βρίσκονται μέσα στο Inventory και δεν υπάρχει κάποιο πλήκτρο άμεσης ενεργοποίησής τους. Έτσι π.χ. για να κάνετε SAVE πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο SPACEBAR, για να ανοίξετε το Inventory και από εδώ να επιλέξετε DISK για να περάσετε στα saves & loads (το παιχνίδι διαθέτει 42 θέσεις σωσίματος). Μέσα από το Inventory επίσης ρυθμίζετε τις διάφορες επιλογές που αφορούν στην ποιότητα των γραφικών (τρέχει και σε αναλύσεις 800x600), την εμφάνιση των υποτίτλων κ.λπ. Άλλο αρνητικό στοιχείο θεωρώ το γεγονός ότι, αν πατήσετε το πλήκτρο ESCAPE, που σας γυρνά στο αρχικό menu του παιχνιδιού, δεν έχετε δυνατότητα να ξαναγυρίσετε στη θέση που ήσασταν, αλλά πρέπει να κάνετε είτε START NEW GAME είτε LOAD GAME. Αρνητικό επίσης στοιχείο θεωρώ ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα για ένα αναλυτικό examine των αντικειμένων



που ήδη κουβαλάτε, ενώ αυτό επιτρέπεται πριν τα πάρετε στο Inventory σας μέσω του πλήκτρου X. Τέλος, αρνητικό επίσης στοιχείο θεωρώ το ότι δεν υπάρχει κάποιο ειδικό πλήκτρο για να προσπερνάτε τους διάφορους διαλόγους ή animations σε περίπτωση που τα έχετε ξαναδεί.

Όταν βρίσκεστε κοντά σ' ένα αντικείμενο του περιβάλλοντος χώρου με το οποίο μπορείτε να έχετε κάποια δράση, τότε ένα εικονίδιο του εμφανίζεται στο μεσαίο από τα τρία παράθυρα που υπάρχουν στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Προσέξτε το αυτό γιατί είναι πολύ βασικό. Μην καταναλώνετε ενέργεια σε αντικείμενα που δεν εμφανίζονται στο ειδικό αυτό παράθυρο, γιατί πολύ απλά δεν υπάρχει καμία λειτουργία με αυτά, όσο και αν ενδεχομένως σας προδιαθέτει περί του αντιθέτου η γραφική αναπαράστασή τους.

Το παιχνίδι ξεκινά με μία σειρά τεστ που πρέπει να περάσετε για να βγείτε από το Temple of Life, στο οποίο βρίσκεστε για να ξαναγεννηθείτε. Κάθε τόσο θα εμφανίζεται ένα παράξενο ζωτικό και θα σας καθοδηγήσει ως προς το τι πρέπει να κάνετε, τόσο ως προς τη δράση σας αυτή καθαυτή όσο και ως προς το να μάθετε και να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του παιχνιδιού. Αυτό το μέρος του Simon the Sorcerer 3D θυμίζει περισσότερο Tom Raider και πολύ λιγότερο adventure game, προκαταλαμβάνοντας μάλλον αρνητικά τον adventurer χρήστη που θα το πρωτοδεί. Μόλις τελικά βγείτε από το Temple of Life, το παιχνίδι αρχίζει να ξεδιπλώνει τις adventure-ιστικές αρετές του, αλλά και εδώ θέλετε κάμποσο χρόνο μέχρι να μπειτε στο "πετσί" του. Αυτό οφείλεται στο ότι η δράση του παιχνιδιού στο δεύτερο Chapter δεν είναι πολύ καθαρή ως προς το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Μία συμβουλή: Ανεξαρτήτως του αν σας λένε να πάτε κατευθείαν στη City of Poliganis, προσπαθήστε να εξερευνήσετε κάθε

χώρο που μπορείτε, και φυσικά να εντοπίσετε το πού ακριβώς βρίσκεται το περίφημο Gnome Camp που θα το χρειαστείτε οπωσδήποτε.

Το Simon 3D περιέχει εξαιρετικό χιούμορ σε όλα τα επίπεδα. Οι δημιουργοί του δείχνουν από την αρχή τις διαθέσεις τους, σατιρίζοντας το ένα παιχνίδι μετά το άλλο. Οι αυτοσαρκαστικοί διάλογοι διαδέχονται ο ένας τον άλλο, ενώ οι περισσότεροι γρίφοι βασίζονται σε ιδιόμορφες "χιουμοριστικές" καταστάσεις.

Παίζοντας το Simon 3D, και έχοντας καλύψει περίπου το 50% του παιχνιδιού, έχω πραγματικά ενθουσιαστεί μαζί του. Αν και αρχικά με ψιλοαπογοήτευσε, σταδιακά κατόρθωσε να μου ανεβάσει το adventure-ιστικό ενδιαφέρον μου σχεδόν στο maximum. Και αυτό το θεωρώ το πιο σημαντικό.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Την είδηση που ακολουθεί τη θεωρώ ως την είδηση του μήνα. Επιτέλους, κυκλοφόρησε και διατίθεται ελεύθερα το SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER. Όχι, δεν είναι κάποιο καινούριο παιχνίδι από τη Sierra. Είναι ένα παιχνίδι που έφτιαξε ο Nowa Yinhell (γνωστός και ως Vonster D. Monster), μεγάλος οπαδός των επίσημων Space Quests, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση <http://www.wiw.org/jess/roger.html>.

Για όσους ενδιαφέρονται, το παιχνίδι υπάρχει φυσικά και στο CD του περιοδικού. Μη σας παραξενεύει το μικρό μέγεθός του. Είναι μικρό διότι έχει τον πρωτόγονο ήχο και τα γραφικά του Space Quest 1. Μην ξεχνάτε ότι μέχρι και το 1994-95 τα παιχνίδια κυκλοφορούσαν σε δισκέτες και ότι μέχρι το 1990 είχαν περίπου αυτό το μέγεθος. Τα GB που απαιτούν τα σημερινά παιχνίδια δεν είναι συνέπεια της ποιότητας στη δράση τους, αλλά οφείλονται κατά 99% στα γραφικά και τον ήχο τους. Για να έχετε μία εικόνα για το πραγματικό μέγεθος του παιχνιδιού, σας πληροφορώ ότι τα Space Quest 1 και 2 είχαν περί τις 80-90 οθόνες δράσης, ενώ το The Lost Chapter έχει περί τις 250! Δηλαδή είναι τρεις φορές μεγαλύτερο σε μέγεθος από τα δύο πρωτότυπα της σειράς.

Το παιχνίδι έχει φτιαχτεί με το AGI Studio, που δημιούργησε ο Peter Kelly, το οποίο επιτρέπει τη δημιουργία παιχνιδιών στο στυλ των πρώτων adventures της Sierra. Αυτό σημαίνει ότι ο τίτλος διαθέτει score system, κινεί το χαρακτήρα με τα arrow πλήκτρα και πληκτρολογεί τις εντολές - οδηγίες που του δίνεις για να τις εκτελέσει! Το θεωρώ ως το καλύτερο user interface - system engine που έχω δει σε adventure games της νέας γενιάς.

Το Space Quest: The Lost Chapter περιέχει διαλόγους ποιότητας και το χιούμορ που έκα-

ναν τόσο διάσημη και αγαπητή ανάμεσα στους adventurers όλου του κόσμου τη σειρά των Space Quests. Ενδεικτικό της ποιότητας του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι ο περίφημος Josh Mandel επικοινωνήσε με τον Vonster D. Monster όταν έμαθε για το παιχνίδι και προσφέρθηκε να ελέγξει το χιούμορ του παιχνιδιού, κάτι που έγινε! Ενδεικτικό πάντως του χιούμορ του Vonster D. Monster είναι ότι όταν τον ρωτούν τι δουλειά κάνει, απαντά: "My job title is High Exalted Janitor Supremeus"!

Σε κάθε περίπτωση πρόκειται για ένα πολύ ποιοτικό παιχνίδι, αν εξαιρέσει κανείς τα γραφικά και τον ήχο του. Εξελίσσεται αμέσως μετά το Space Quest 2: Vohaul's Revenge και πριν από τα δρώμενα του Space Quest 3: The Pirates of Pestulon. Ξεκινά με εσένα, τον Roger Wilco, τον πιο διάσημο "καθαριστή - σκουπιδιάρη" του διαστήματος, να βρίσκεσαι στο escape pod, που ταξιδεύει ακυβέρνητο στο διάστημα. Έπειτα από άγνωστο χρονικό διάστημα, μία άγνωστη δύναμη βγάζει το μικρό σκάφος σου από την πορεία του, και αυτό οδηγείται προς έναν κοντινό πλανήτη, ο οποίος το "αιχμαλωτίζει" με τη βαρύτητά του. Το escape pod πέφτει, τελικά, στην επιφάνεια του άγνωστου πλανήτη χωρίς να πάθει ιδιαίτερες ζημιές. Το πέσιμο όμως ενεργοποιεί το άνοιγμα του sleep chamber και έτσι εσύ, ο Roger Wilco, συνεχίζεις από την κατάσταση "αναστολής των ζωικών λειτουργιών" στην οποία βρισκόσουν. Βγαίνεις από το σκάφος σου και ξεκινάς την εξερεύνηση του πλανήτη στον οποίο έχεις βρεθεί.

Περισσότερα όμως για το Space Quest: The Lost Chapter στο επόμενο τεύχος, όπου θα έχουμε ένα πλήρες review του. Μέχρι τότε, ξεκινήστε να παίζετε και αφεθείτε στη χαμένη λάμψη των πρώτων adventures της μεγαλύτερης εταιρείας στην ιστορία του χώρου, της μοναδικής και αλησμόνητης Sierra On Line.

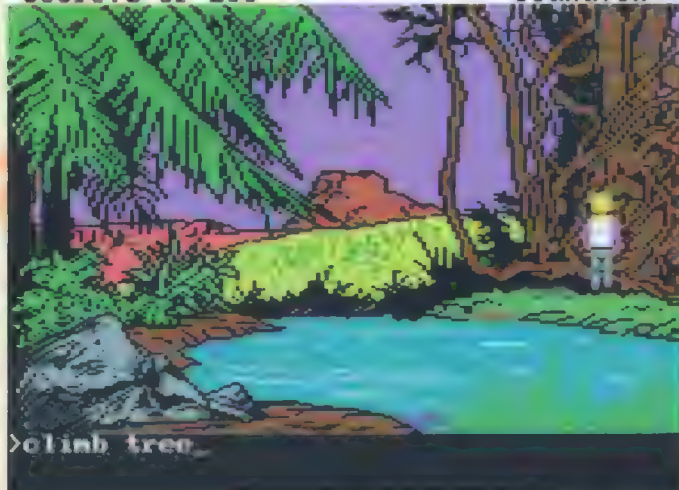
BALDUR'S GATE ΣΕ... PLAYSTATION!

Η Black Isle Studios και η εταιρεία ανάπτυξης παιχνιδιών για κονσόλες Snowblind Studios ανακοίνωσαν ότι ενώνουν τις δυνάμεις τους για να δημιουργήσουν στο PlayStation 2 το Baldur's Gate: Dark Alliance, το οποίο θα βασίζεται στον κόσμο του Baldur's Gate. Το παιχνίδι θα είναι ένα ιδιόμορφο action/adventure/RPG, το οποίο θα περιέχει πρωτοφανή ανάπτυξη χαρακτήρων για τα δεδομένα των console games. Η δράση του θα εξελίσσεται στην πόλη-λιμάνι Baldur's Gate. Σκοτεινές δυνάμεις προσπαθούν να κυριεύσουν την πόλη και υπάρχουν φήμες ότι έχει ξεσπάσει ένας ανοικτός πόλεμος στους δρόμους ανάμεσα στα Thieves' Guild της πόλης. Εσύ είσαι νεοφερμένος στην πόλη και πολύ σύντομα θα μάθεις για τους κινδύνους που απειλούν το Baldur's Gate και την περίφημη Sword Coast. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2001 στο PlayStation 2. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site της Black Isle στη διεύθυνση <http://www.prnewswire.com/micro/IPLY> στην ημερομηνία 15 Φεβράρη. Λέτε να αγοράσω, τελικά, κανένα PlayStation 2 για τα τόσα adventures και RPGs που θα κυκλοφορήσουν μέσα στο 2001-2002 για την κονσόλα αυτή;

IN COLD BLOOD

Το περίφημο παιχνίδι της Revolution Software IN COLD BLOOD, ένα πρωτοποριακό action adventure παιχνίδι, πήγε για τη λεγόμενη "χρυσή μήτρα" στις 17 Φεβρουαρίου στις ΗΠΑ. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει εκεί από την Dreamcatcher. Αυτό που μου έκανε μεγάλη εντύπωση είναι το γεγονός πως η ανακοίνωση αναφέρει ότι το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει

Score: 0 of 255



Sound: on

Score: 5 of 255



Sound: on

SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER του Vonster D. Monster



MAJESTIC της Electronic Arts

στην Ευρώπη από τον περασμένο Σεπτέμβρη! Δεν ξέρω αν αυτό αληθεύει, εγώ πάντως το ψάχνω και δεν το έχω δει πουθενά. Και αυτό όχι μόνο γιατί λένε ότι το παιχνίδι συνδυάζει στοιχεία από adventures και actions σε ποσοστό 75 προς 25%, αλλά διότι όλοι συμφωνούν ότι πρόκειται για ένα σπουδαίο 3D παιχνίδι.

NEO BROKEN SWORDI

Η δεύτερη μεγάλη είδηση του μήνα: Η Revolution Software ανακοίνωσε επίσημα ότι ήδη έχει ξεκινήσει τη δημιουργία του BROKEN SWORD 3, ενώ η δοκιμαστική σελίδα του παιχνιδιού στο Internet "σηκώθηκε" ήδη στη διεύθυνση <http://www.brokensword3.com/>, η οποία έχει τον υπότιτλο "The Sleeping Dragon". Προς το παρόν, δεν περιέχει καμία άλλη πληροφορία, αλλά το γεγονός της αναγγελίας δεν μπορεί παρά να γεμίσει χαρά τους φανατικούς φίλους της σειράς.

Ο Tony Warriner, σε πρόσφατη συνέντευξή του, μίλησε για το Broken Sword 3. Αναφέρει ότι το σχετικό project είναι ακόμη στα πρώτα στάδια της δημιουργίας του και ότι για τις ανάγκες του παιχνιδιού έχουν σχεδιάσει μία ολοκληρωτικά νέα 3D system engine technology που δεν θα μοιάζει με τίποτα απ' όσα έχουμε δει ως τώρα (να το δω και να μην το πιστεύω). Οι fans της σειράς δεν πρέπει να ανησυχούν, μια και θα διατηρηθεί πάση θυσία το πνεύμα των δύο προηγούμενων Broken Swords. Βασικός σκοπός τους είναι να δώσουν νέα πνοή στα adventure games. Αρχικά το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για το Xbox της Microsoft και το PlayStation 2. Αξιοσημείωτη είναι η επισήμανσή του ότι ως σχεδιαστής παιχνιδιών δεν πιστεύει ότι τα PCs είναι καλά ως games platforms, και αυτό επειδή υπάρχουν τόσο πολλά και διαφορετικά PC specifications που υποχρεώνουν τους δημιουργούς να αφιερώνουν περισσότερο χρό-

νο για να κάνουν τη δημιουργία τους να τρέχει σε όσο το δυνατόν περισσότερα διαφορετικά PC specifications απ' ό,τι στο σχεδιασμό και στην ολοκλήρωση της δημιουργίας τους αυτής καθ' εαυτής. Τον ανησυχεί το γεγονός ότι τα PCs αλλάζουν δεδομένα κάθε τόσο και ότι η πολύ μεγάλη διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στα διαφορετικής ισχύος PCs που κατέχουν οι διάφοροι χρήστες έχει οδηγήσει στον πλήρη κατακερματισμό της αγοράς, με πολύ αρνητικές επιπτώσεις στην όποια εμπορική επιτυχία τους.

MAJESTIC: ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ON-LINE GAMING;

Η Electronic Arts ανακοίνωσε, τελικά, τη δημιουργία του πρώτου on-line adventure game της, του MAJESTIC. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί το Internet αλλά και άλλα μέσα επικοινωνίας (π.χ. fax, τηλέφωνα κλπ.) για την επικοινωνία των παικτών μεταξύ τους. Η εταιρεία ανακοίνωσε ότι μέσα στον Φεβρουάριο θα κυκλοφορήσει το πρώτο demo του παιχνιδιού, ενώ η επίσημη κυκλοφορία του θα γίνει την άνοιξη αυτού του χρόνου. Λέγεται ότι περιέχει τόσο ισχυρό AI σύστημα, ώστε θα είναι το πρώτο on-line παιχνίδι που θα αποφασίζει το ίδιο να καλέσει το χρήστη στον υπολογιστή του, στέλνοντάς του ανάλογες πληροφορίες ή καλώντας τον για άμεση δράση. Ακούγεται απίστευτο και ανυπομονώ όσο τίποτα άλλο να το δω. Περισσότερες πληροφορίες για το Majestic μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση <http://www.majestic.ea.com/>.

MYST III: Η ΩΡΑ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ

Η Game Studios ανακοίνωσε ότι, τελικά, το MYST III: EXILE θα κυκλοφορήσει στις 11 Μαΐου του 2001. Σημειώστε ότι από τις 12 Φε-

βρουαρίου η εταιρεία κυκλοφορεί ένα επίσημο newsletter, το οποίο σχεδιάστηκε με τη λογική να δίνει σε όλους τους ενδιαφερόμενους (μην ξεχνάτε ότι το πρωτότυπο MYST έχει πουλήσει πάνω από 10.000.000 αντίτυπα σε παγκόσμιο επίπεδο από τότε που κυκλοφόρησε) τις ίδιες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι. Όσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να βρείτε όλες τις πληροφορίες εγγραφής σας στο σχετικό newsletter στη διεύθυνση <http://www.myst3.com/html/newsletter.html>

Ηδη έλαβα το πρώτο newsletter που περιέχει πολύτιμες πληροφορίες και μακάρι να έκαναν το ίδιο και οι άλλες εταιρείες σχετικά με τα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν. Ηδη ανακοινώθηκε και η κυκλοφορία του Collector's Edition of Myst III: Exile, το οποίο περιέχει μία σειρά από εντυπωσιακά "καλούδια" στην τιμή των 60 δολαρίων, και θα διατίθεται μόνο on-line, ενώ η DVD έκδοσή του θα κυκλοφορήσει το τρίτο τετράμηνο αυτού του χρόνου. Οι προπωλήσεις του κινούνται ήδη σε πολύ υψηλό επίπεδο, δείχνοντας ότι μάλλον θα γίνει και αυτό μεγάλη εμπορική επιτυχία.

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΠΙΝΕΤΕ... ΑΘΑΝΑΤΟΣ;

Η Sierra Studios, ακολουθώντας τα χνάρια άλλων εταιρειών, ανακοίνωσε έναν ενδιαφέροντα διαγωνισμό σχετικά με το πολυαναμενόμενο RPG της ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA. Ξεκινώντας από τις 13 του Φλεβάρη, οι χρήστες καλούνται να λύσουν μία σειρά από γρίφους, ενώ ο νικητής θα ενσωματωθεί ψηφιακά στο παιχνίδι, περνώντας έτσι στην "αθανασία των επωνύμων". Όσοι ενδιαφέρεστε, στη διεύθυνση <http://www.sierrastudios.com/games/arcanum/contest/contest-main.html> θα βρείτε τις πληροφορίες για τη συμμετοχή σας στο διαγωνισμό αυτό.

Adventure & RPGs update



MYSTERY OF THE DRUIDS της CDV Software

BATES INTERVIEW

Το on-line site που είναι αφιερωμένο στα adventure games ADVENTURE COLLECTIVE δημοσιεύει μία αρκετά μεγάλη συνέντευξη με τον "πολύ" Bob Bates, δημιουργό της περιφημής Infocom και σημερινό πρόεδρο της Legend Entertainment Company. Στη συνέντευξη αυτή ο Bob Bates μιλά για τη συνολική κατάσταση των computer games.

Σε αυτήν αναφέρει ότι ο ίδιος δημιούργησε στη Legend τα παιχνίδια TIMEQUEST, ERIC THE UNREADY, QUANDARIES (ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι πάνω στην ηθική, σχεδιασμένο ειδικά για το Department of Justice των ΗΠΑ), και το BLACKSTONE CHRONICLES του John Sauln, ενώ έγραψε και ένα μικρό μέρος από το πρώτο GATEWAY. Θεωρεί ως το καλύτερο όλων των εποχών το Eric The Unready, το οποίο -για όσους θυμούνται- σάρωσε όλα τα σχετικά βραβεία της εποχής, και ως το σημείο τομής της Legend τη στροφή της από τα adventure games στα action games (η Legend σχεδιάζει το UNREAL 2). Ο ίδιος πιστεύει ότι τα adventure games ως κατηγορία αποτελούν πια παρελθόν, αλλά όλα τα επιμέρους στοιχεία τους έχουν περάσει στα άλλα είδη παιχνιδιών, τα οποία σιγά σιγά μεταλλάσσονται.

Όσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να διαβάσετε ολόκληρη την ενδιαφέρουσα συνέντευξή του στη διεύθυνση <http://www.adventurecollective.com/articles/interview-bobbates.htm>, άσχετα με το αν συμφωνείτε μαζί του ή όχι.

ΕΤΟΙΜΟΣ Ο GILBERT

Το GILBERT GOODMATE είναι πια έτοιμο και η Prelusion αναζητά ήδη εκδότες ανάλογα

με κάθε αγορά. Εύχομαι να βρεθούν το ταχύτερον δυνατό, διότι πρόκειται για ένα ιδιαίτερα προικισμένο παιχνίδι και θα είναι κρίμα η όποια καθυστέρηση στην κυκλοφορία του για λόγους εκδοτικούς.

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΤΡΕΝΟ

Εγγραψα πριν από λίγο καιρό για το THE LAST EXPRESS. Τελικά, νεότερες πληροφορίες αναφέρουν ότι δεν υπάρχει κανένα σχέδιο, μια και ο δημιουργός του Jordan Mechner δουλεύει ήδη σε μία κινηματογραφική μεταφορά του, ενώ το σενάριο έχει ξαναγραφεί και από τους δύο δημιουργούς του, τους Jordan Mechner και Tomi Pierce. Το πρωτότυπο παιχνίδι πωλείται πια από την Interplay Entertainment (<http://www.interplay.com>) και όποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να το αποκτήσει είτε μέσω της Interplay είτε μέσω του Amazon.com. Το soundtrack του παιχνιδιού (από το συνθέτη Elia Cmiral, που έκανε και τη μουσική της ταινίας "Ronin") κυκλοφορεί σε μουσικό (audio) CD και διατίθεται στη διεύθυνση <http://www.intrada.com>. Το The Last Express έχει ήδη καταχωριστεί στην περίφημη Internet Movie Database, στη διεύθυνση <http://www.imdb.com>. Τέλος, όποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να διαβάσει το review του παιχνιδιού στο τεύχος Νο 86 του περιοδικού μας.

ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΜΥΣΤΗΡΙΟ

Από τη CDV Software ανακοινώθηκε ένα καινούριο adventure, το MYSTERY OF THE DRUIDS. Πρόκειται για ένα κλασικό adventure game, όπου ο χρήστης παίρνει το ρόλο

ενός νέου detective της Scotland, του Brent Halligan, ο οποίος καλείται να λύσει το μυστήριο που υπάρχει γύρω από μία σειρά μακάβριων και ανατριχιαστικών φόνων και τη σχέση τους με την αινιγματική αδελφότητα των Order of druids. Κατά τη διάρκεια των ερευνών του ο νεαρός ντετέκτιβ θα συναντήσει τη νεαρή επιστήμονα και ανθρωπολόγο Dr Turner, η οποία θα τον μεταφέρει όλο και πιο βαθιά στα φαινομενικά ξεχασμένα μυστικά των πανάρχαιων τελετουργιών που έκαναν με τη βοήθεια της αποκαλούμενης "λευκής μαγείας" οι περίφημοι αυτοί Δρυίδες. Για να ολοκληρώσεις την αποστολή θα αναγκαστείς να ταξιδέψεις με τη βοήθεια μιας πανίσχυρης rune inscribed ράβδου πίσω στο χρόνο, στο 1000 μ.Χ, ώστε αναζητώντας το ολόχρυσο δρέπανο, το ιερό σύμβολο της αδελφότητας, να προσπαθήσεις να σταματήσεις τις αρχικές προετοιμασίες των τελετουργιών αυτών.

Για ποιους λόγους μου αρέσει το adventure αυτό; Καταρχήν, επειδή τα αντίστοιχα διδύματα των πρωταγωνιστών, που λειτουργούν και ερωτικά, πάντοτε ελκύουν τους χρήστες. Επίσης, τα adventures που συνδυάζουν στοιχεία αστυνομικών ερευνών και "μεταφυσικών" μυστηρίων πάντοτε με έλκυαν. Τέλος, το θέμα του, οι συντεχνίες των δρυίδων, είναι από τα πιο δυνατά σεναριακά υλικά που μπορεί κάποιος να επεξεργαστεί. Όλα αυτά φυσικά με την προϋπόθεση ότι οι δημιουργοί του θα κατορθώσουν να αξιοποιήσουν το διαμάντι αυτό που κρατούν στα χέρια τους. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site του παιχνιδιού στο Internet στη διεύθυνση <http://www.mysteryofthedruids.com/english/index.php3>

ΠΟΥ ΠΗΓΕ Ο RICK GUSH;

Εγγραφα στο τεύχος 131 ότι ο περίφημος Rick Gush άφησε, επιτέλους, τη Westwood Studios, δημιούργησε μαζί με ένα άλλο πρώην μέλος της Westwood μία νέα εταιρεία και ήδη έχουν ξεκινήσει την προσπάθεια για το σχεδιασμό μίας νέας adventure σειράς, ενώ ταυτόχρονα τελειώνουν και τα σχέδια ενός μουσικού-κωμικού adventure.

Όπως, τελικά, έγινε γνωστό επίσημα στις αρχές του Φλεβάρη, ο Rick Gush, συγγραφέας σεναρίων και δημιουργός παιχνιδιών της Westwood, δεν θα φτιάξει δική του εταιρεία, αλλά προσχώρησε στην ιταλική Trecision Net-ent@inment! Αυτό και αν είναι είδηση-βόμβα! Λέτε η Ευρώπη να παίρνει τους ταλαντούχους δημιουργούς της Αμερικής; Για όσους αναρωπίστε ποιος είναι ο Rick Gush, σας πληροφορώ ότι πρόκειται για το μοναδικό δημιουργό της εκπληκτικής τριλογίας Legend Of Kyrandia, της σειράς των Lands Of Lore και, τέλος, του κλασικού Dune II: Battle For Arrakis.

Σύμφωνα με ένα δελτίο Τύπου της Trecision, ο Rick Gush τέθηκε επικεφαλής του σχεδιασμού όλων των ομάδων παραγωγής για τα παιχνίδια της εταιρείας στα PCs και τις κονσόλες, καθώς επίσης ενός επαναστατικού on-line project που έχει σχεδιαστεί να κυκλοφορήσει το 2002. Ο marketing director της εταιρείας Massimiliano Sacchi είναι σχετικά: "Ο Rick είναι ένας επαναστατικός δημιουργός, ένας οραματιστής. Με τη βοήθειά του πιστεύουμε ότι θα σχεδιάσουμε και θα κυκλοφορήσουμε τίτλους πρώτης γραμμής και θα κατακτήσουμε στην αγορά τη θέση που στοχεύουμε".

Για τους ενδιαφερόμενους η Trecision ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει ένα νέο 3D adven-

ture game, το THE WATCHMAKER, demo του οποίου θα βρείτε σε αυτό το τεύχος του περιοδικού μας.

KRAKEN

Μία μικρή εταιρεία, η Absurdus, ανακοινώνει ένα νέο adventure, το EYE OF THE KRAKEN. Το παιχνίδι θα είναι ένα 2D/3D adventure, στο οποίο θα παίρνεις το ρόλο του Abdullah, ενός νεαρού Οθωμανού αξιωματούχου, ο οποίος επιλέχθηκε για να παραδώσει ένα έγγραφο στον πρεσβευτή της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας στο Hyade Island (ποιο είναι άραγε αυτό;). Ενώ επιβιβάζεσαι στο πλοίο για να αναχωρήσεις, λαμβάνεις από έναν φίλο σου ένα γράμμα όπου σου αναφέρει ότι έχει κλαπεί ένα πολύτιμο αντικείμενο και ότι ο κλέφτης πρέπει να έχει επιβιβαστεί στο ίδιο πλοίο με σένα, το "Glutamax". Το αντικείμενο ονομάζεται "The eye of the Kraken" και πιστεύεται ότι έχει άμεση σχέση με μία αφανή θρησκευτική αδελφότητα που λατρεύει τον Great Kraken. Εσύ ως Abdullah πρέπει να εντοπίσεις και να πάρεις πίσω το αντικείμενο, εξερευνώντας μία σειρά παράξενων μυστηρίων, πριν το πλοίο με το οποίο ταξιδεύεις να φθάσει στον προορισμό του.

Οποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να βρει ένα demo του παιχνιδιού και άλλες πληροφορίες σχετικά με αυτό στην επίσημη σελίδα του στο Internet, στη διεύθυνση <http://kraken.absurdus.org/>

ΕΝΑ ADVENTURE ΠΟΥ ΥΠΟΣΧΕΤΑΙ ΠΟΛΛΑ

Μία νέα εταιρεία στις ΗΠΑ, η Karma Labs, σε πείσμα όλων των εξελίξεων που

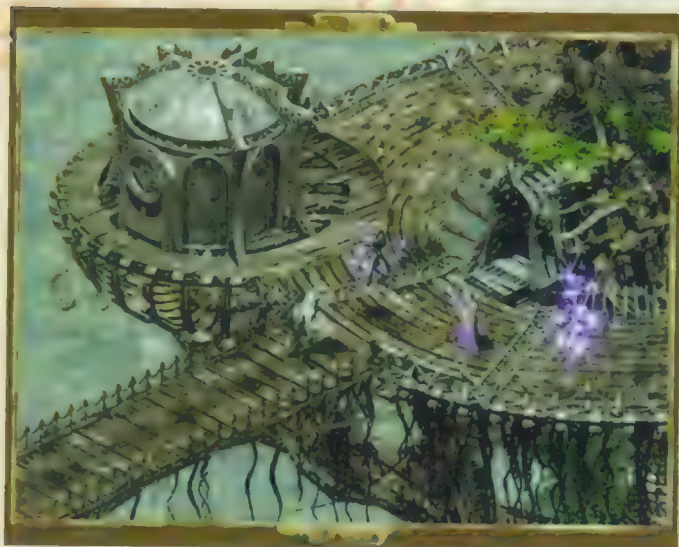
έχουν σχέση με τα adventure games στη χώρα αυτή, ετοιμάζεται να μπει στο χώρο όχι με κάποιο action ή strategy game, αλλά με ένα πολύ ενδιαφέρον adventure game, το Adventure at the Chateau d'Or. Το παιχνίδι αξίζει όλη την προσοχή μας. Τα γραφικά του στηρίζονται στην τεχνική photo-realistic, που μπορεί ως τεχνική να θεωρείται ξεπερασμένη, εδώ όμως υπόσχεται κάτι παραπάνω από ένα εξαιρετικό αποτέλεσμα. Υπάρχει τρομερή σχεδιαστική λεπτομέρεια σε όλα τα δωμάτια και τις αίθουσες των κτιρίων του Chateau. Οποιος δει τα γραφικά και είναι καλόπιστος, δεν μπορεί να μην "αγκιστρωθεί" από αυτά. Το παιχνίδι διαθέτει επίσης εξαιρετική μουσική. Κάθε δωμάτιο καλύπτεται από τελείως ξεχωριστό μουσικό θέμα, ενώ όταν κινείσαι στους εξωτερικούς χώρους, οι ambient ήχοι είναι συγκλονιστικοί.

Εξαιρετικό ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι μπορείς να διαλέξεις επίπεδο δυσκολίας. Ετσι δίνεται η δυνατότητα στους λεγόμενους hardcore adventurers να διαλέξουν το Hard Level, που περιέχει πολύ δύσκολα puzzles, ενώ άλλοι παίκτες θα μπορούν να παίξουν μία πιο "προσπτή" έκδοση της δράσης του παιχνιδιού!

Το παιχνίδι απευθύνεται σε ολόκληρη την οικογένεια και ειδικότερα σε όσους θέλουν να απολαμβάνουν ένα πολύ εντυπωσιακό παιχνίδι σε απόλυτα χαλαρωτικούς ρυθμούς. Περισσότερα στοιχεία για το παιχνίδι μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση <http://www.adventurechateau.com/> του στο Internet.

Περισσότερα, όμως, και ενδιαφέροντα νέα στο επόμενο τεύχος.

PC



ARCANUM της Sierra Studios

ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΗΣ

Ζήστε συναρπαστικές στιγμές με την Ελλη!

του Ηλία Καφούρου
kafourous@compupress.gr

Αν διαβάσετε σε κάθε τεύχος του "PCM" τον πίνακα με τους συντελεστές του, τότε το όνομα αυτό θα σας παραπέμπει στη μία εκ των δύο κοριτσιών της γραμματείας. Μη φανταστείτε λοιπόν πως ο παρών τίτλος αναφέρεται στα μαρτύρια και τις περιπέτειες όπου εμπλέκεται καθημερινά η συγκεκριμένη κοπέλα από την ώρα που διάβηκε το κατώφλι της Compupress. Ούτε βέβαια να πάει ο νους σας στο πονηρό, διαβάζοντας τον υπότιτλο. Εδώ έχουμε τις περιπέτειες της συνονόματης ηρώιδας των Playmobil, η οποία έχει αναλάβει να φέρει εις πέρας μια περίεργη αποστολή: να κάνει και τις πέντε πλευρές ενός μαγικού διαμαντιού που βρήκε να λάμπουν, βοηθώντας τους φίλους και την οικογένειά της.

Σύμφωνα με την ιστορία, λοιπόν, κάποτε υπήρχε μια νεράιδα κάπως... αφηρημένη, η Μελίνα. Το διαμάντι που αναφέρεται ανωτέρω ήταν μέσα στο σάκο της. Μπαίνοντας όμως σε μια σπηλιά ενός βουνού για να αποφύγει μια καταιγίδα, έπεσε να κοιμηθεί. Ε, αυτό ήταν! Μόλις ξύπνησε, το διαμάντι είχε γίνει καπνός! Εδώ να σημειώσουμε πως επρόκειτο για το τυχερό διαμάντι των νεράιδων. Και το πιο ωραίο της υπόθεσης είναι πως με το ξημέρωμα η ηρώιδα έφυγε από εκεί και δεν κατάλαβε τίποτα! Πέρασε αρκετός καιρός μέχρι να καταλάβει τι έγινε. Όμως όταν γύρισε για να ψάξει, πρόσεξε και κάτι άλλο (καλά, μιλάμε, για πολύ



Μπαίνοντας στο μάνιο, η Ελλη βρήκε το αδερφάκι της να κλαίει. Μήπως αντίκρισε ξαφνικά τον Κόντη και τρόμαξε;

έξυπνη νεράιδα!). Το βουνό δεν ήταν τελικά βουνό αλλά ηφαίστειο! Στο διάστημα που μεσολάβησε μέχρι να καταλάβει τι έγινε και να ξεκινήσει να βρει το διαμάντι, το ηφαίστειο είχε εκραγεί και η λάβα το είχε δάψει μέσα του.

Μερικά χρόνια αργότερα ένας φυσιολάτρης ανέβηκε για βόλτα στο ηφαίστειο, προκειμένου να εμψυχήσει τη συλλογή του από πέτρες. Αυτός ήταν ο Οδυσσεύς (μήπως ο Κουράφαλος!), ο παππούς της Ελλης. Μπαίνοντας στην καλυμ-

μένη με λάβα σπηλιά, απέσπασε ένα κομμάτι πέτρας, το οποίο τοποθέτησε στη συλλογή του. Δεν ήξερε όμως πως το μαγικό διαμάντι βρισκόταν μέσα στην ηφαιστειακή πέτρα, κάτι που αργότερα ανακαλύπτει κατά τύχη η Ελλη.

Για να καταφέρετε να φωτίσετε όλες τις πλευρές του διαμαντιού, θα πρέπει να ολοκληρώσετε ορισμένες επιμέρους αποστολές... playmobil-στικού (κατά παράφραση της λέξης "ανθρωπιστικού") περιεχομένου, προσφέροντας βοήθεια σε συμπολίτες σας. Για το σκοπό αυτό θα πρέπει να συνομιλήσετε με πολύ κόσμο, καθώς με αυτόν τον τρόπο θα μάθετε τι θέλουν διάφορα άτομα που θα συναντήσετε, αλλά θα πάρετε και πολύτιμες πληροφορίες. Ακόμη, στην πορεία σας θα αντιμετωπίσετε μερικούς γρίφους, οπότε καλό είναι να σημειώνετε τις πληροφορίες που θα παίρνετε αλλά και να συλλέγετε τα διάφορα αντικείμενα που θα βρίσκε-

"Οι Περιπέτειες της Ελλης" είναι ένας καλοφτιαγμένος τίτλος, που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά.



Το μενού επιλογών του παιχνιδιού.



Το δωμάτιο της Ελλης, από όπου θα προμηθευτά τα βασικά.

τε. Τα τελευταία αποθηκεύονται στο σακίδιο της Ελλάς (αλήθεια, δεν σας θυμίζει κάτι;) και είναι άμεσα προσβάσιμα όποια στιγμή το θελήσετε. Οι περιπέτειες της ηρωίδας μας λαμβάνουν χώρο κυρίως στους εσωτερικούς και τους εξωτερικούς χώρους του σπιτιού της και όχι μόνο, καθώς αργότερα θα βγει και παροξέω.

Όπως προαναφέραμε, στην πορεία σας θα συναντήσετε μερικούς ενδιαφέροντες χαρακτήρες. Άλλοι θα σας ζητήσουν κάποια χάρη και άλλοι θα σας δώσουν πολύτιμες πληροφορίες. Οι κυριότεροι από τους εν λόγω χαρακτήρες είναι ο Λουκάς (ο μικρός αδερφός της Ελλάς), η Ανθή και ο Νικόλας (οι γονείς της), ο Οδυσσεύς (ο παππούς της), η Ροζαλία η μαγείρισσα, ο Φλάβιο ο κλόουν, η κ. Κλάρα η μάντισσα, η Αρετή η αγρότισσα, η Βιολέτα η λουλουδού (όχι, δεν δουλεύει σε... σκυλάδικο), ο Ζαχαρίας ο γαλατάς και ο Ιάκωβος ο ζητιάνος. Καθένας από αυτούς διαθέτει τη δική του προσωπικότητα και το δικό του χαρακτήρα. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο manual του τίτλου.

Τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα και ο χειρισμός γίνεται είτε από το πληκτρολόγιο είτε με joystick. Μάλιστα, για τα μικρότερα παιδιά που θα ασχοληθούν με τον τίτλο και δεν έχουν κάποιο joystick στη διάθεσή τους υπάρχουν ειδικά διάφανα αυτοκόλλητα, που τοποθετούνται στα απαραίτητα πλήκτρα. Ακόμη, στη δεύτερη σελίδα του manual υπάρχει ένας αναλυτικός χάρτης της πόλης όπου ζει η Ελλάς.

Γενικά, "Οι Περιπέτειες της Ελλάς" είναι ένας καλοφτιαγμένος τίτλος, που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά μικρής ηλικίας (Κόντης και Σία). Απώτερος σκοπός του είναι η ψυχαγωγία των μικρών μας φίλων σε περιβάλλον Playmobil. Αχ, πού είναι οι παλιές, καλές εποχές, όπου όλοι είχαμε τα πραγματικά Playmobils μας και παίζαμε με αυτά; Όλα πλέον έχουν... "ηλεκτρονικοποιηθεί". Προσωπικά πιστεύω πως τα αυθεντικά Playmobils εξάπτουν περισσότερο τη φαντασία του παιδιού. Από την άλλη, όμως, μια και οι υπολογιστές έχουν γίνει πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής μας, είναι ένας καλός τρόπος προσέγγισης για τις μικρές ηλικίες.

Ο τίτλος έχει εξελληνιστεί πλήρως από τη Microstar.

PERSONAL AGENDA

Η προσωπική σας ατζέντα

του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Το "Personal Agenda" θα μπορούσε να αποτελέσει το προσωπικό σας ηλεκτρονικό organizer. Την εφαρμογή έχει αναπτύξει η ελληνική εταιρεία Infoδομή και μέσα από ένα ενιαίο περιβάλλον εργασίας εξοικονώνει το κλασικό organizer που όλοι γνωρίζουμε. Φυσικά, χάρη στην ηλεκτρονική μορφή μου, παρέχει πολύ περισσότερες δυνατότητες.

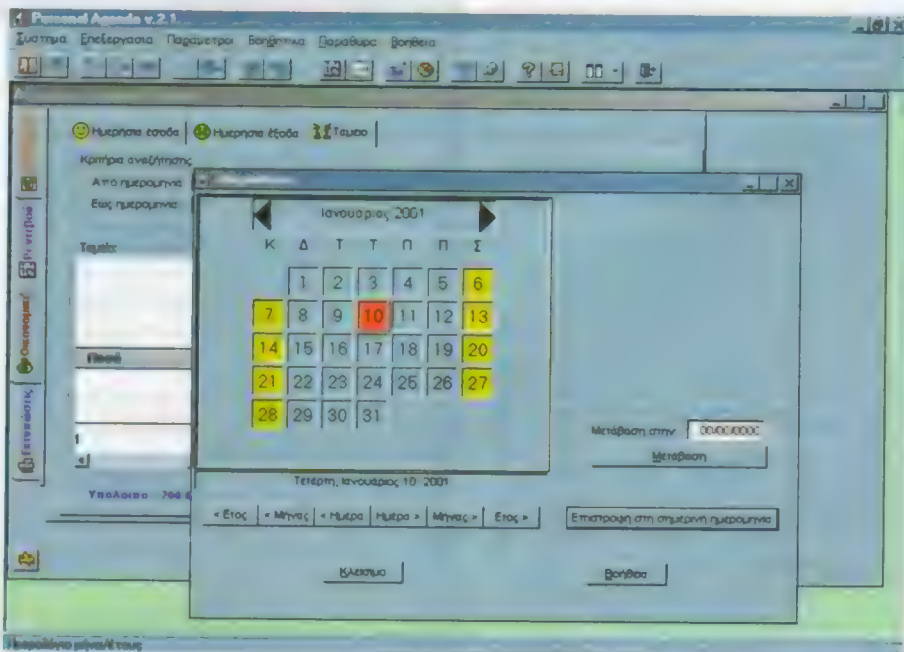
Μπορείτε λοιπόν να καταχωρίσετε όλα τα στοιχεία που αφορούν στους φίλους σας και τους γνωστούς σας, όπως ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνα, e-mails, χόμπι και διάφορα άλλα. Παράλληλα μπορείτε να καταχωρίσετε τα ραντεβού σας και να διαχειριστείτε τα οικονομικά σας και τα καθημερινά σας έξοδα και έσοδα.

Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος στο σκληρό δίσκο σας, την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή θα πρέπει να επικοινωνήσετε τηλεφωνικά με την εταιρεία για να σας δώσουν το κωδικό που χρειάζεται ώστε η εφαρμογή να μπορέσει να τρέξει στον υπολογιστή σας. Υστερα από αυτή την απαραίτητη διαδικασία θα βρεθείτε στο περιβάλλον εργασίας του προγράμματος. Στο άνω μέρος υπάρχει η γραμμή μενού με τις διαθέσιμες επιλογές και από κάτω η μπάρα εργαλείων με τα πλήκτρα

που σας παρέχουν γρήγορη πρόσβαση στις κυριότερες εντολές της εφαρμογής. Περιλαμβάνονται διάφορες εντολές, όπως Εκτύπωση, Εισαγωγή, Διαγραφή, Αποθήκευση, Αναζήτηση, Ημερολόγιο. Στο πλάι αριστερά και από πάνω προς τα κάτω βλέπετε τις καρτέλες Πρόσωπα, Ραντεβού, Οικονομικά και Εκτυπώσεις.

Διαχείριση Προσώπων: Από εδώ θα διαχειριστείτε όλες τις εγγραφές σας με τα προσωπικά στοιχεία των φίλων και των γνωστών σας. Για να είναι μια εγγραφή έγκυρη, θα πρέπει οπωσδήποτε να έχετε καταχωρίσει τουλάχιστον το όνομα και το επώνυμο στα αντίστοιχα πεδία. Το πρόγραμμα σας διευκολύνει στην εισαγωγή των στοιχείων, παρέχοντάς σας ένα drop-down μενού για αρκετά από τα πεδία εισαγωγής δεδομένων, όπως έναν κατάλογο με τα πιο γνωστά ονόματα και πόλεις της Ελλάδας. Αν κάποιο από τα ονόματα που εισάγετε δεν υπάρχει στον κατάλογο του προγράμματος, τότε αυτόματα θα σας προταθεί να το καταχωρίσετε, ώστε να το έχετε εύκαιρο σε μια επόμενη καταχώριση.

Στα Προσωπικά Στοιχεία μπορείτε να καταχωρίσετε πάρα πολλά δεδομένα και σημειώσεις για κάθε γνωστό σας. Κατά τη γνώμη μου, τα πεδία που περιλαμβάνει η εφαρμογή είναι αρκετά και θα καλύψουν τους περισσότερους, αν όχι όλους τους χρήστες του προγράμματος. Περιλαμβάνονται, εκτός από τα ονόματα του πατέρα και της μητέρας του ατόμου, διεύθυνση κατοικίας, εργασίας και εξοχικού, τηλέφωνα κατοικίας, εργασίας και εξοχικού, e-mail προσωπικό και εργασίας, πεδίο για διεύθυνση σελίδας στο Internet, ημερομηνία γνωριμίας, ημερομηνία γέννησης, ψευδώνυμο και χόμπι. Επιπλέον μπορείτε να εισαγάγετε μια φωτογραφία του προσώπου



Ανά πάσα στιγμή μπορούμε να έχουμε πρόσβαση στο ημερολόγιο του προγράμματος.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Ubi Soft/Microstar

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium

200MMX, 32MB RAM, 3D
card 4MB

ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar Hellas,

Κονοπισσοπούλου 30, Αθήνα,

τηλ.: 6998974, 6997495

ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ. (τελική)

και να γράψετε διάφορα σχόλια με 32.000 αλφαριθμητικούς χαρακτήρες... το πολύ!

Διαχείριση Ραντεβού: Μέσω αυτής της καρτέλας μπορείτε να καθορίσετε ένα νέο ραντεβού ή να τροποποιήσετε την κατάσταση ενός υπάρχοντος. Η εφαρμογή εμφανίζει αυτόματα όλα τα ραντεβού των προηγούμενων πέντε και των επόμενων πέντε ημερών σε σχέση με την τρέχουσα ημερομηνία. Για κάθε ραντεβού μπορείτε να καταχωρίσετε το όνομα του προσώπου με το οποίο θα βρεθείτε, την ημερομηνία, την ώρα, την τοποθεσία, καθώς και να γράψετε κάποια σχόλια για αυτό. Επίσης, το πρόγραμμα μπορεί να εμφανίσει όλες τις υποχρεώσεις σας για τη χρονική περίοδο που θα του ζητήσετε, εμφανίζοντας τα αποτελέσματα στα πλαίσια PANTEBOY για τα ραντεβού, ΠΟΡΤΕΣ για τις γιορτές και ΓΕΝΕΘΛΙΑ για τα γενέθλια. Ετσι δεν πρόκειται να ξεχνάτε πια σημαντικές υποχρεώσεις που αφορούν σε άτομα που σας ενδιαφέρουν.

Διαχείριση Εσόδων/Εξόδων: Όπως ίσως έχετε καταλάβει από εδώ θα διαχειριστείτε τα οικονομικά σας. Στην κατηγορία ΕΣΟΔΑ θα καταχωρίζετε τα καθημερινά έσοδά σας, συμπληρώνοντας τα πεδία Ημερομηνία, Ποσό και Κατηγορία Εσόδου. Επίσης μπορείτε να εισάγετε και κάποια σχόλια, αν το κρίνετε απαραίτητο. Στην κατηγορία ΕΞΟΔΑ θα καταχωρίζετε αντίστοιχα τα έξοδά σας, ακριβώς όπως και στα ΕΣΟΔΑ. Μπορείτε, αν θέλετε, να προσδέσετε και άλλες κατηγορίες στα drop down menus των πεδίων Κατηγορία Εσόδων και Κατηγορία Εξόδων.

Από την επιλογή ΤΑΜΕΙΟ μπορείτε να δείτε συγκεντρωτικά τα έσοδα και τα έξοδα για μια ορισμένη χρονική περίοδο καθώς και το διάστημα υπόλοιπο της περιόδου αυτής.

Εκτυπώσεις: Εδώ σας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσετε λίστες με τους γνωστούς σας βάσει κριτηρίων που επιλέγετε. Επίσης σημαντικό χαρακτηριστικό της εφαρμογής είναι η αυτοματοποιημένη διαδικασία δημιουργίας ετικετών για την αποστολή επιστολών ή ευχετήριων καρτών στους γνωστούς που επιθυμείτε. Μπορείτε να σχεδιάσετε τη μορφή των ετικετών που επιθυμείτε από την επιλογή Σχεδίαση Ετικετών.

Σε γενικές γραμμές, το "Personal Agenda" είναι μια αξιόλογη ελληνική εφαρμογή, που θα σας βοηθήσει σημαντικά να βάλετε σε τάξη και να διαχειριστείτε τα προσωπικά σας δεδομένα. Χρησιμοποιώντας το θα ανακαλύψετε και άλλες λειτουργίες του, που δεν μπορούμε να καλύψουμε σε μια τόσο σύντομη παρουσίαση. Θα βρείτε ακόμη, για παράδειγμα, ένα ημερολόγιο, ένα ρολόι με δυνατότητα alarm, έναν εύχρηστο κειμενογράφο για να κρατήσετε τις σημειώσεις σας, ενώ θα μπορείτε να διαχειριστείτε τα e-

mails σας αλλά και να παίξετε μια παρτίδα Tetris για να χαλαρώσετε από τις υποχρεώσεις σας. Αν λοιπόν αναζητάτε ένα ελληνικό πρόγραμμα διαχείρισης προσωπικών δεδομένων, τότε σίγουρα αξίζει να ρίξετε μια ματιά σε αυτό.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Infoδομή

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows

95/98/2000/NT, CPU

486/66MHz ή ανώτερο,

16MB RAM, μονάδα CD-ROM

ΔΙΛΩΣΗ: Infoδομή,

Δυρραχίου 20 8 Πανουργιά

25, 104 43 Αθήνα,

τηλ.: 5156240-9

ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ. (τελική)

Ο ΜΙΚΡΟΣ ΠΡΙΓΚΙΠΑΣ

**Ενα αριστούργημα
ζωντανεύει στον
υπολογιστή σας**

του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Από τις εκδόσεις ΠΑΤΑΚΗ έρχεται ένας τίτλος που δίνει ζωή με τη βοήθεια των multimedia στο κλασικό ομώνυμο βιβλίο του Αντουάν ντε Σεντ-Εξπερί. Την πολύ καλή προσπάθεια εξελληνισμού του προγράμμα-

τος βοήθησαν δανείζοντας τη φωνή τους ο Σοφοκλής Πέππας και η Μυρτώ Αλικάκη. Με τη βοήθεια της μουσικής, των ζωντανών διαλόγων, των αφηγήσεων και των παιχνιδιών, το αριστούργημα του Αντουάν ντε Σεντ-Εξπερί αποκτά μια ονειρική ατμόσφαιρα και μας δείχνει με τον καλύτερο τρόπο πώς μπορούν να συμβάλουν οι υπολογιστές στην αναγέννηση κλασικών βιβλίων.

Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος θα βρεθείτε σε ένα όμορφο περιβάλλον, μέσα στο οποίο οι περίφημες ακουαρέλες του Αντουάν ντε Σεντ-Εξπερί αποκτούν νέα διάσταση και κινούνται σε ένα τρισδιάστατο χώρο. Οι πλανήτες, τα σκηνικά και τα πρόσωπα που συναντά ο Μικρός Πρίγκιπας δημιουργούν ένα μαγικό σύμπαν, μέσα στο οποίο μπορείτε να κινηθείτε ελεύθερα.

Το όμορφο και κατατοπιστικό manual θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε τις κρυφές πτυχές του προγράμματος, αν και σας προτείνω να αφήσετε ελεύθερο τον εαυτό σας και χωρίς άγχος να βουτήξετε μέσα σε αυτόν το μαγικό κόσμο για να τον ανακαλύψετε σιγά σιγά. Μέσα από διαφορετικά παιχνίδια θα συναντήσετε το βασιλιά, το γεωγράφο, τον επιχειρηματία καθώς και όλους τους παράξενους κατοίκους των πλανητών που επισκέπτεται ο Μικρός Πρίγκιπας, ενώ για να εξημερώσετε την αλεπού πρέπει να φροντίζετε κάθε μέρα το τριαντάφυλλο και να προστατεύετε καλά τον αστεροειδή Β612. Όταν θα εξημερώσετε την αλεπού, θα βρείτε ένα μικρό Σημειωματάριο, όπου θα μπορείτε να καταγράφετε το μυστικό σας ημερολόγιο.

στη ζωγραφική μου σταδιοδρομία στα έξι μου και δεν είχα μάθει να ζωγραφίζω τίποτα εκτός από τους βόες απ' έξω κι από μέσα.

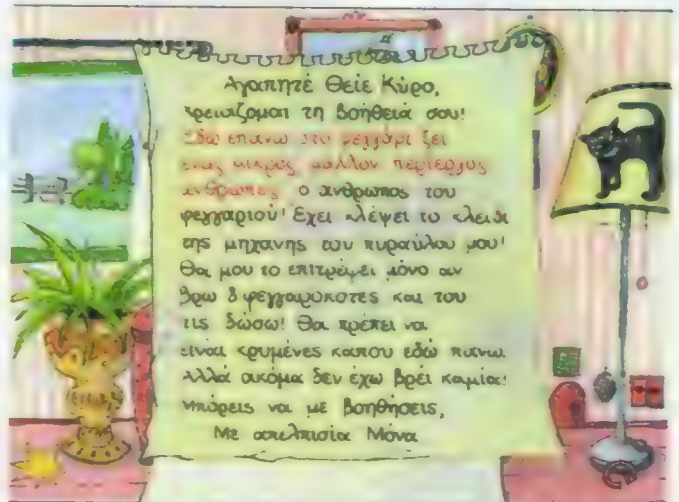
Κοίταξα λοιπόν αυτή την οπτασία με μάτια γουρλωμένα από την έκπληξη. Μην ξεχνάτε πως βρισκόμουν χίλια μίλια μακριά από κάθε κατοικημένη περιοχή. Κι όμως ο μικρούλης μου δε φαινόταν να έχει χιρίδι. Ούτε πεθαμένος απ' την κοίωση φαινόταν ούτε πεθαμένος απ' την πείνα ούτε πεθαμένος απ' τη δίνα ούτε πεθαμένος απ' το φόβο. Δεν έμοιαζε σε τίποτα με παιδιά που



Διαβάζοντας ένα από τα κεφάλαια του βιβλίου.



Ο Max έχει μόλις παραλάβει το... ουρανοκατέβατο μήνυμα από τη φίλη του.



Και εδώ βλέπετε το περιεχόμενό του.

Όταν πλησιάζετε τη Γη, αν καταφέρετε να πιάσετε το μικρό αεροπλάνο που γυρίζει γύρω της, θα οδηγηθείτε στο Αλμπουμ. Εκεί θα βρείτε σημεία-σταθμούς που σημάδεψαν τη ζωή και το έργο του Σεντ-Εξιπερί. Υπάρχουν εκατοντάδες σχέδια και φωτογραφίες, συνοδευόμενα από τα ανάλογα σχόλια, καθώς και αποσπάσματα από την αλληλογραφία και τα έργα του συγγραφέα, που θα σας πληροφορήσουν για τη σχέση του συγγραφέα με τον ήρώα του καθώς και για την περιπετειώδη ζωή του.

Οποιαδήποτε στιγμή το θελήσετε μπορείτε να ανατρέξετε στο πρωτότυπο κείμενο του βιβλίου και να διαβάσετε τα αποσπάσματα που σας ενδιαφέρουν ή να χαλαρώσετε και να απολαύσετε την αφήγηση των κεφαλαίων από τον Σοφοκλή Πέππα. Ακόμη, μπορείτε, αν θέλετε, να διακοσμήσετε με τα σχέδια του συγγραφέα την αλληλογραφία σας και να μάθετε τρόπους για να γράφετε γράμματα στους αγαπημένους φίλους σας.

Ο Μικρός Πρίγκιπας αποτελεί σίγουρα έναν εναλλακτικό τρόπο για να "διαβάσουμε" το βιβλίο. Είναι ένας σπουδαίος τίτλος, που δίνει νέα διάσταση στο αριστούργημα του Αντουάν ντε Σεντ-Εξιπερί και θα ενθουσιάσει όλα τα μικρά (ή μεγάλα) παιδιά που θα ασχοληθούν μαζί του.

Ο MAX ΣΤΟ ΦΕΓΓΑΡΙ

Διαστημική περιπέτεια για παιδιά

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Ακόμα ένας τίτλος της Microstar για τους μικρούς μας φίλους. Αλλωστε, στη συσκευασία του τίτλου αναγράφεται πως απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 3-7 ετών! Οπότε μπορείτε αμέσως να καταλάβετε πως το πρώτο πράγμα που τον διακρίνει είναι η απλότητα σε όλους τους τομείς.

Η υπόθεση έχει ως εξής: Η Μόνα, η μικρή αστροναύτης, έχει πάει επίσκεψη (!) στο φεγγάρι. Εκεί όμως "ο άνθρωπος στο φεγγάρι" της παίρνει το κλειδί του πυραύλου της και αρνείται να το επιστρέψει! Τουλάχιστον μέχρι εκείνη να του βρει και να πιάσει για λογαριασμό του οκτώ φεγγαρόκοτες. Όλα καλά ως εδώ. Εσείς όμως τι δουλειά έχετε με όλα αυτά; Θα σας ενημερώσω αμέσως.

Είστε ο Max, ο κεντρικός ήρωας. Κάθεστε αμέριμνοι στο σπίτι σας και μαζί με το δειό σας τον Κύρο απολαμβάνετε το πρωινό σας. Ξαφνικά ένας μετεωρίτης μπαίνει από το παράθυρο, δημιουργώντας συναισθήματα έκπληξης και στους δυο σας. Εσείς, ως πιο περιέργον, κοπάζετε ξανά τον αναπάντεχο επισκέπτη και βρίσκετε επάνω του ένα χαρτί. Αν θέλετε να μάθετε τι γράφει, δεν έχετε παρά να διαβάσετε την πρώτη παράγραφο! Αυτό ήταν - δεν θα το σκεφθείτε και πολύ για να τρέξετε να σώσετε τη φίλη σας.

Τα γραφικά και τα σχέδια του τίτλου είναι ανάλογα της ηλικίας όπου προορίζεται: απλά και λιτά, σχεδιασμένα μάλλον στο χέρι. Μάλιστα, η απεικόνιση δεν γίνεται σε Full Screen mode, αλλά μεγάλο μέρος του χώρου καλύπτε-

ται από μαύρο χρώμα. Οι χρωματισμοί είναι καλοί και η κίνηση των χαρακτήρων μου θύμισε κάτι παλιά πολωνικά καρτούν! Αλλά όπως γράψαμε, απευθύνεται σε μικρές ηλικίες, οπότε κάτι τέτοιο δεν αποτελεί έκπληξη. Στα θετικά στοιχεία συγκαταλέγεται το ότι όλοι οι διάλογοι είναι πλήρως εξελληνισμένοι, κάτι που βοηθά στην καλύτερη κατανόηση της υπόθεσης. Αν, πάλι, θέλετε, μπορείτε να ακούσετε τους διαλόγους και στις άλλες διαθέσιμες γλώσσες: αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά - σφαλώς μια καλή ευκαιρία να δοκιμάσετε τις γνώσεις σας στις ξένες γλώσσες. Πάντως η αφήγηση είναι κομματάκι ασαφής... rrrrr... yyyy... ήήή! Αλλά και πάλι πιστεύω ότι δικαιολογείται. Το interface είναι βασισμένο στην τεχνική Point & Click, δηλαδή μετακινείτε επάνω στην οθόνη τον κέρσορα του ποντικιού, ο οποίος αλλάζει μορφή μόλις βρίσκεστε σε σημείο όπου μπορείτε να δράσετε. Για να βρείτε τις φεγγαρόκοτες, μη νομίζετε πως θα πρέπει να ταξιδέψετε μόνο στο φεγγάρι. Θα ψάξετε πολύ μέχρι να τις βρείτε! Τι να κάνετε, ας όψεται η φιλία σας με τη Μόνα.

Εν κατακλείδι, πρόκειται για έναν καλοσχημένο παιδικό τίτλο, που θα κρατήσει αρκετές ώρες ευχάριστη συντροφιά στα παιδιά που θα ασχοληθούν μαζί του. Απλό και κατανοητό, δεν αναμένεται να προκαλέσει προβλήματα ακόμα και στις μικρότερες ηλικίες.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Εκδόσεις Πατάκη Α.Ε.
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90,
Windows 95, 16MB RAM, CD-ROM 4x, κάρτα ήχου 16-bits και υποστήριξη για χιλιάδες χρώματα
ΔΙΑΔΕΙΞΗ: Εκδόσεις Πατάκη,
Εμμ. Μπενάκη 16, 106 78
Αθήνα, τηλ.: 3831078
ΤΙΜΗ: 14.000 δρχ. (τελική)

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Tivola Electronic Publishing
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 DX, 8MB RAM, κάρτα οθόνης SVGA, κάρτα ήχου, CD-ROM
ΔΙΑΔΕΙΞΗ: Microstar Hellas, Κονοπισσοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974, 6997495
ΤΙΜΗ: 13.900 δρχ. (τελική)

e-bazaar

Υπολογιστές

Desktops

Gadgets

Notebooks

PDA's

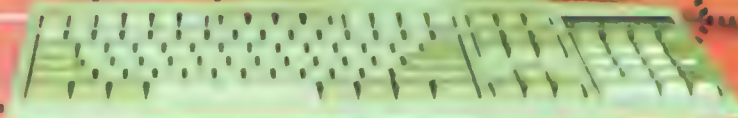
Κονσόλες

Εφαρμογές

Παιχνίδια

Αναλώσιμα

Κινητά τηλέφωνα





Ηλεκτρονικές δημοπρασίες

Το μοναδικό auction site
για προϊόντα πληροφορικής
& τεχνολογίας

www.e-bazaar.gr



DIGITAL CONTENT S.A.

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
τηλ.: 9238672-5, fax: 9216847
e-mail: info@digicon.gr

Πριν αγοράσετε

...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Μπείτε στον κόσμο των τριών διαστάσεων

Ο αφανισμός της 3dfx αποτελεί μέχρι στιγμής τη σημαντικότερη είδηση του 2001 στο χώρο της τεχνολογίας. Η εξέλιξη αυτή, όσο δυσάρεστη κι αν είναι, αποτελεί τυπικό δείγμα της έντασης που έχει δημιουργηθεί στο χώρο και είναι σίγουρο πως θα αποδειχθεί ένα πολύ καλό μάθημα για όλες τις εταιρείες που έχουν τη φιλοδοξία να πρωταγωνιστήσουν στην ανελέητη αγορά των καρτών γραφικών χωρίς να έχουν τα απαιτούμενα προσόντα.

του Γιάννη Καλοσκάμη
cv97056@central.ntua.gr

nVIDIA: Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τα τελευταία δύο χρόνια γίναμε μάρτυρες της θεαματικής ανόδου της nVIDIA στο χώρο των τρισδιάστατων επιταχυντών. Στην ξέφρενη πορεία προς την κορυφή, οι κύριες τακτικές της εταιρείας ήταν τρεις:

Πρώτον, η διαρκής προσπάθεια βελτίωσης των προϊόντων της σε όλους τους τομείς. Τούτο είχε ως αποτέλεσμα την καθιέρωση του γνωστού εξαμηνιαίου κύκλου ανανέωσης των ολοκληρωμένων της, που έμελλε να ακολουθηθεί από την ευρύτερη αγορά, αφού ο σκληρός ανταγωνισμός δεν επέτρεπε στις υπόλοιπες εταιρείες τη λειτουργία σε χαλαρότερους ή ασύγχρονους ρυθμούς.

Δεύτερον, η προσεκτική παρακολούθηση και ενσωμάτωση (ή εξομίωση) των τεχνολογικών καινοτομιών των ανταγωνιστών. Με τον τρόπο αυτό η nVIDIA πέτυχε τη δημιουργία πολυπρόσωπων

και ολοκληρωμένων προτάσεων, ικανών να καλύψουν το σύνολο των χρηστών. Δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα τεχνολογιών που υιοθετήθηκαν είναι η τεχνική FSAA (Full Scene Antialiasing) της 3dfx, αλλά και το Hardware Motion Compensation, που πρωτοπαρουσίασε η S3 με το ολοκληρωμένο Savage3D.

Τρίτον, η εξειδίκευση στην κατασκευή ολοκληρωμένων. Η nVIDIA δεν κατασκευάζει κάρτες γραφικών, εναποθέτοντας την υλοποίηση των chipsets της στις παραδοσιακές δυνάμεις του χώρου, αλλά τα κατασκευάζει η ίδια.

Η κατάκτηση της κορυφής από την nVIDIA επιτεύχθηκε ουσιαστικά με την κυκλοφορία του Riva TNT. Όμως η παρουσίαση του GeForce ήταν η κίνηση που μετέτρεψε τη διαφορά από τους αντιπάλους της σε πραγματικό...

χάσμα. Η νεότερη πρόταση της εταιρείας φέρει την ονομασία GeForce 2 και τοποθετεί τον πήχη των επιδόσεων σε ακόμα υψηλότερα επίπεδα. Κυκλοφορεί σε τέσσερις παραλλαγές, τις: GTS, PRO, ULTRA MX, τις οποίες θα δούμε ευθύς αμέσως:

GeForce 2 GTS

Το GeForce 2 διατηρεί την αρχιτεκτονική του παλιού GeForce. Κατασκευάζεται όμως με την τεχνολογία των 0,18 micron, γεγονός που επιτρέπει το χρονισμό του πυρήνα σε υψηλότερες συχνότητες. Επιπλέον, αν και διαθέτει τον ίδιο αριθμό rendering pipelines με τον πρόγονό του (4), έχει αυξηθεί ο αριθμός των textures που μπορεί να επεξεργαστεί καθένα από αυτά (από ένα σε δύο) ανά ωρολογιακό κύκλο. Η GTS ήταν η πρώτη έκδοση του GeForce 2 που κυκλοφόρησε. Η συχνότητα του πυρήνα φτάνει τα 200MHz και της μνήμης τα 333MHz, ενώ το fill rate αγγίζει τα 1,6 Gigatexels ανά δευτερόλεπτο. Οι πα-





ίδιος ακριβώς με αυτόν του GTS. Προς το παρόν δεν υπάρχει στην ελληνική αγορά επαρκές δείγμα με κάρτες που να ενσωματώνουν την εν λόγω παραλλαγή του Ge Force.

GeForce 2 Ultra

Οι κάρτες γραφικών που φέρουν την έκδοση Ultra του GeForce 2 βρίσκονται στην αιχμή της τεχνολογίας. Ο πυρήνας λειτουργεί στα 250MHz και η μνήμη στα 460MHz, γεγονός που ανεβάζει το memory bandwidth στα 7,36 GB/s, ενώ το fillrate απογειώνεται κυριολεκτικά στα 2 Gigatexel ανά δευτερόλεπτο. Διατίθενται σε σχεδόν εξωπραγματική τιμή, όμως οι επιδόσεις που προσφέρουν είναι κορυφαίες. Σε αυτήν την κατηγορία δεν συναντάμε υλοποίηση με μνήμη λιγότερη από 64MB DDRAM.

CREATIVE ANNIHILATOR 2GTS

ραπάνω επιδόσεις, συγκρινόμενες με τις αντίστοιχες του απλού GeForce, είναι εντυπωσιακές και εγγυώνται κορυφαίες επιδόσεις ακόμα και σε αναλύσεις πάνω από 1.024x768. Ωστόσο, οι τιμές των καρτών που υλοποιούν το GTS κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα (110.000-130.000 δρχ. κατά μέσο όρο για 32 MB DDRAM).

Η εντυπωσιακότερη υλοποίηση του GTS είναι αναμφισβήτητα αυτή της Hercules. Οι γαλάζιες ψύκτρες που χρησιμοποιούνται δίνουν μία "διαστημική" εμφάνιση, η οποία βέβαια θα πάψει να σας ενδιαφέρει μετά την τοποθέτηση της κάρτας στο κουτί του υπολογιστή. Ευτυχώς, οι προσφερόμενες επιδόσεις είναι εξίσου "διαστημικές" και τοποθετούν το προϊόν της Hercules στην κορυφή. Από κοντά ακολουθούν οι προτάσεις της Asus και της Creative, χωρίς, πάντως, να δίνουν κάτι ξεχωριστό. Αντίθετα, η κάρτα της Leadtek διαθέτει 64MB DDRAM και κοστίζει σημαντικά ακριβότερα, ενώ δεν επιτυγχάνει αξιοσημείωτη αύξηση των επιδόσεων.

GeForce 2 Pro

Το ολοκληρωμένο GeForce 2 Pro - όπως άλλωστε και το Ultra που θα δούμε στη συνέχεια - δεν παρουσιάζει καμία κατασκευαστική διαφορά σε σχέση με το GTS. Απλώς η μνήμη λειτουργεί σε υψηλότερη συχνότητα (400MHz), προσφέροντας μεγαλύτερο memory bandwidth (6,4 GB/s έναντι 5,3 GB/s του GTS), άρα και ανώτερες επιδόσεις. Προσέξτε ότι ο χρονισμός της συχνότητας του πυρήνα είναι

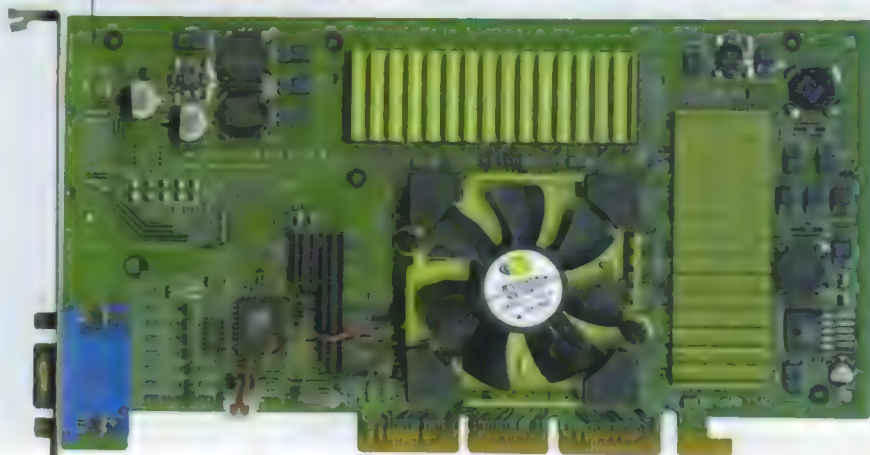
HERCULES 3D PROPHET 2 ULTRA



GeForce 2 MX

Είδαμε ότι οι παραπάνω προτάσεις προσφέρουν εντυπωσιακές επιδόσεις, όμως οι τιμές τους κρίνονται από υψηλές μέχρι... απαγορευτικές για το μέσο χρήστη. Γι' αυτόν το λόγο η NVIDIA κυκλοφόρησε το MX, μία "αποδυναμωμένη" έκδοση του GeForce 2, που όμως αποδίδει εξαιρετικά στις αναλύσεις μέχρι 1.024x768, ενώ διατίθεται σε προσιτή τιμή. Η κύρια διαφορά του με την έκδοση GTS εντοπίζεται στον αριθμό των rendering pipelines: Διαθέτει μόνο δύο, άρα ο συνολικός αριθμός των textures που μπορεί να επεξεργαστεί ανά ωρολογιακό κύκλο είναι μόλις 4 (2x2). Επίσης, οι συχνότητες του πυρήνα και της μνήμης είναι αρκετά χαμηλότερες από αυτές του GTS: 175MHz και 166MHz αντίστοιχα. Παρατηρούμε ότι η μνήμη λειτουργεί στη μισή συχνότητα από αυτήν της GTS, κάτι που

CREATIVE ANNIHILATOR 2 ULTRA



Πριν αγοράσετε

αρχικά προκαλεί έκπληξη. Ωστόσο, μια ματιά στις τεχνικές προδιαγραφές του MX αποκαλύπτει ότι το ολοκληρωμένο υποστηρίζει 128-bit SDRAM, αλλά μόνο 64-bit DDRAM! Έτσι, οι κατασκευαστές χρησιμοποιούν στις κάρτες που υλοποιούν το GeForce 2 MX αποκλειστικά SDRAM, με εξαίρεση την Creative. Ένα ιδιαίτερα λεπτό σημείο είναι η σύγκριση του MX με το παλιό GeForce. Όπως αναφέρθηκε πρωτίτερα, το απλό GeForce έχει τέσσερις rendering pipelines, καθεμία από τις οποίες μπορεί να επεξεργαστεί μόνο ένα texture ανά ωρολογιακό κύκλο. Αρα ο συνολικός αριθμός των textures ανά κύκλο είναι 4 (4x1), δηλαδή ίδιος ακριβώς με αυτόν του MX, γεγονός που κάνει το αποτέλεσμα της μονομαχίας να αναμένεται με ακόμα μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Τελικά, οι μετρήσεις τοποθετούν το MX πάνω από το GeForce με SDRAM, εξαιτίας των αναβαθμισμένων χαρακτηριστικών που ενσωματώνει (Τηλ δεύτερης γενιάς), αλλά κάτω από το GeForce με DDRAM. Αξίζει να σημειωθεί, πάντως, ότι οι διαφορές είναι μικρές. Επιπλέον, η φθηνή SDRAM κρατάει το κόστος των καρτών με ολοκληρωμένο MX αρκετά χαμηλά (50.000 δρχ. κατά μέσο όρο).

Η απόφαση της Creative να χρησιμοποιήσει DDRAM, σε αντίθεση με τους υπόλοιπους κατασκευαστές, της έδωσε ένα σημαντικό διαφημιστικό πλεονέκτημα. Οι κάρτες της εξαφανίζονταν με γοργούς ρυθμούς από τα ράφια των καταστημάτων λίγες μόνο μέρες μετά την επίσημη εμφάνισή τους στην αγορά. Ωστόσο, οι μετρήσεις έδειξαν ότι όχι μόνο η Annihilator MX δεν παρουσιάζει την αναμενόμενη υπεροπλία, αλλά υπολείπεται σε επιδόσεις των συμβατικών MX με SDRAM. Από την άλλη πλευρά, ο συνήθης ύποπτος, η Hercules, κερδίζει τη μάχη των εντυπώσεων, αφού η δική της υλοποίηση εμφανίζεται με τη μνήμη υπερχρονισμένη στα 183MHz, αλλά μόνο στη Retail έκδοση. Επίσης, η κάρτα Dual Head, της ίδιας εταιρείας, παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφού επιτρέπει την ταυτόχρονη απεικόνιση σε δύο οθόνες, κοστίζει όμως ακριβότερα (η τιμή της ανέρχεται στις 58.000 δρχ.). Κάτι ανάλογο ισχύει και για την πρόταση της Asus, την V7100. Διατίθεται σε τρεις παραλλαγές, τις 2VID (διαθέτει έξοδο DVI-I), TV-Out και Deluxe, οι οποίες κοστίζουν 76.000, 70.000 και 108.000 δρχ. αντίστοιχα. Τέλος, είναι σκόπιμο να αναφερθούμε σε τρεις τυπικές υλοποιήσεις του GeForce 2MX, μια και διατίθενται σε τιμές κοντά στον προαναφερθέντα μέσο όρο και πρόκειται για προσίτες και συμφέρουσες αγορές. Οι κάρτες της Leadtek και της MSI, χωρίς να προσφέρουν κάτι ιδιαίτερο, αποτε-

λούν επώνυμες προτάσεις, οι οποίες κατορθώνουν να επιτύχουν αξιοπρόσεκτες επιδόσεις, που θα καλύψουν την πλειονότητα των gamers. Το τρίγωνο συμπληρώνει η υλοποίηση της Chypos, που κοστίζει λίγο φθηνότερα και διαθέτει και έξοδο για τηλεόραση.

3DFX: Η ΠΤΩΞΗ

Η άλλοτε κραταιά εταιρεία αναφέρεται εδώ καταχρηστικά ως κατασκευάστρια, μια και έχει πάψει πλέον να υφίσταται. Οι λανθασμένοι χειρισμοί αλλά και η αφόρητη πίεση που δέχτηκε από την nVIDIA την οδήγησαν στην οικονομική καταστροφή, με συνέπεια να εξαγοραστεί πλήρως από τη μεγάλη αντίπαλό της. Οι ταπεινωτικοί όροι του συμβολαίου αγοροπωλησίας αποτέλεσαν τον επίλογο της σύντομης αλλά ένδοξης ιστορίας της 3dfx, της εταιρείας που έφερε επανάσταση στο gaming με την καθιέρωση των τρισδιάστατων επιταχυντών.

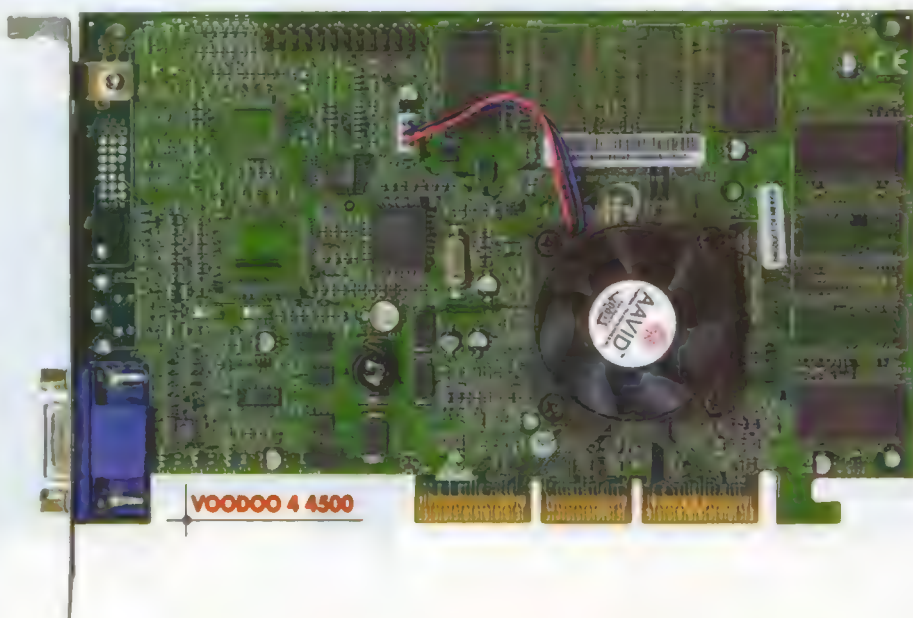
Στην αγορά υπάρχουν ακόμα κάποια προϊόντα της 3dfx, όμως η επένδυση σε κάποιο εξ αυτών εγκυμονεί κινδύνους. Τούτο διότι nVIDIA έχει ήδη εκφράσει την πρόθεσή της να κλείσει όλες τις ζώνες παραγωγής της 3dfx, ενώ οι υπεύθυνοί της έχουν τονίσει ότι σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να υποστηρίξουν τεχνικά τα ήδη υπάρχοντα προϊόντα. Έτσι, ο κίνδυνος ανυπαρξίας ανανεωμένων drivers για τα επόμενα DirectX είναι ορατός και απειλεί να ρίξει τους κατόχους καρτών βασισμένων στα ολοκληρωμένα "Voodoo" στη δίνη της ασυμβατότητας.

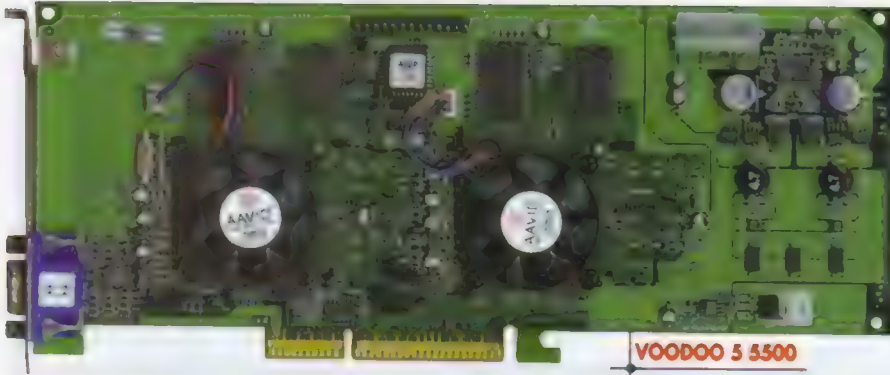
Το VSA - 100 έμελλε να είναι το τελευταίο ολοκληρωμένο της 3dfx. Τεχνικά πρόκειται για μία βελτιωμένη έκδοση του Voodoo 3, που επιπλέον δίνει τη δυνατότητα εργασίας σε βάθος χρώματος 32-bit. Επίσης, επαναφέρει στο προσκήνιο την τεχνολογία SLI, σήμα

κατατεθέν της 3dfx και ένας από τους βασικούς συντελεστές της επιτυχίας της Voodoo 2. Κατά την τεχνική αυτή, είναι δυνατόν να συνδεθούν και να συνεργαστούν μέχρι και 32 ολοκληρωμένα VSA-100. Ωστόσο, δεν θα είναι πλέον εφικτή η σύνδεση δύο διαφορετικών καρτών (όπως συνέβαινε στην περίπτωση του Voodoo2), αφού όλα τα ολοκληρωμένα πρέπει να βρίσκονται πάνω σε μία κάρτα. Η συνολική εντύπωση που αφήνουν οι τελευταίες προτάσεις της 3dfx είναι ότι δεν είναι σε θέση να ανταγωνιστούν άμεσα τα προϊόντα της nVIDIA από άποψη ταχύτητας, εντούτοις προσφέρουν συνολικά καλύτερη απεικόνιση. Τούτο οφείλεται στα επονομαζόμενα T-buffer effects που εισήγαγε η 3dfx, και ενσωματώνουν διάφορες επιμέρους τεχνικές, οι οποίες έχουν ως αποτέλεσμα τη ρεαλιστικότερη απόδοση των σκηνών. Τα μοντέλα, πάντως, της 3dfx που ξεχωρίζουν (ή ξεχώρισαν αν προτιμάτε) είναι τα ακόλουθα:

Voodoo4 4500

Η Voodoo4 4500 είναι η οικονομικότερη πρόταση της 3dfx και συναγωνίζεται τις κάρτες που διαθέτουν το GeForce 2 MX της nVIDIA και τις αντίστοιχες κάρτες της ATI, που υλοποιούν τις "αποδυναμωμένες" εκδόσεις του Radeon. Διαθέτει μόνο ένα ολοκληρωμένο VSA-100 και 32MB SDRAM. Οι μετρήσεις τοποθετούν την κάρτα της 3dfx αρκετά πίσω από τον ανταγωνισμό, ενώ η τιμή της, που ανέρχεται στις 56.000 δρχ., σαφώς δεν είναι ικανοποιητική, τη στιγμή που ο καταναλωτής έχει στη διάθεσή του φθηνότερες και ταυτόχρονα καλύτερες επιλογές. Ξαν να μην έφταναν όλα αυτά, τα μειωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά δεν αφήνουν τον gamer να απολαύσει την ποιοτική απεικόνιση που προσφέρει το FSAA στις υψηλές αναλύσεις.





Voodoo5 5500

Πρόκειται για την ισχυρότερη υλοποίηση του ολοκληρωμένου VSA-100 που πρόφθασε να παρουσιάσει η 3dfx. Στην περίπτωση αυτή υπάρχουν δύο ολοκληρωμένα συνδεδεμένα μεταξύ τους με την τεχνική SLI, ενώ η συνολική μνήμη ανέρχεται στα 64MB και είναι SDRAM. Θα πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι η μη χρησιμοποίηση DDRAM δεν θα πρέπει να προβληματίζει. Ουσιαστικά η χρήση της SLI παρουσιάζει μία διαφορετική μέθοδο επίλυσης του προβλήματος του memory bandwidth, σε μια προσπάθεια να αποφευχθεί η χρήση της ακριβότερης DDRAM. Οι επιδόσεις της Voodoo5 5500 είναι πολύ καλές, υπολείπονται όμως των αντίστοιχων του GTS. Η εφαρμογή του FSAA δίνει αυτή τη φορά εξαιρετικά αποτελέσματα, επιτυγχάνοντας κορυφαία ποιότητα απεικόνισης. Ωστόσο, η χρήση δύο επεξεργαστών ανεβάζει αισθητά την τιμή κόστους. Οι 105.000 δρχ. θα ήταν μια αξιοπρεπής πρόταση, αν δεν μεσολαβούσε το κλείσιμο της 3dfx. Η αγορά μιας κάρτας σε αυτήν την τιμή, με ορατό τον κίνδυνο έλλειψης υποστήριξης στο άμεσο μέλλον, δεν είναι και η καλύτερη επένδυση.

Αποτιμώντας τις δύο τελευταίες προσπάθειες της 3dfx, εύκολα καταλήγει κανείς σε δύο συμπεράσματα: Πρώτον, και οι δύο προτάσεις θα είχαν όλες τις προοπτικές να κατακτήσουν την αγορά αν είχαν ετοιμασθεί εγκαίρως. Η καθυστέρηση όμως ενός και πλέον χρόνου έκρινε ουσιαστικά τη μοίρα της 3dfx. Δεύτερον, τη στιγμή που η εταιρεία γνώριζε ότι τα προϊόντα της υπολείπονταν σε επιδόσεις των ανταγωνιστικών, έπρεπε να τα διαθέτει σε σαφώς χαμηλότερες τιμές. Όμως τα λάθη έγιναν κι ο χρόνος δεν γυρνά ποτέ πίσω.

ATI: Η ΑΝΕΡΧΟΜΕΝΗ ΔΥΝΑΜΗ

Η ATI είναι μία εταιρεία με παράδοση στο χώρο των καρτών γραφικών. Το καινούριο δημιούργημά της, το ολοκληρωμένο Radeon, έρχεται να αλλάξει άρδην το σκηνικό, ανεβάζοντας την εταιρεία στην κορυφή των επιδόσεων. Το Radeon κατασκευάζεται με την τεχνολογία των 0,18 micron (όπως άλλωστε και το GeForce 2),

ενώ το σύνολο των χαρακτηριστικών που ενσωματώνει προσφέρει τεχνικές ανάλογες με αυτές που συναντάμε στο ολοκληρωμένο της nVIDIA (TnL) και φέρει την ονομασία Charisma. Ωστόσο, δεν λείπουν οι καινοτομίες, που χαρίζουν στο δημιούργημα της ATI τον τίτλο του πιο ολοκληρωμένου προϊόντος που διατίθεται αυτή τη στιγμή στην αγορά. Ιδιαίτερα εντυπωσιακό είναι το στοιχείο του Keyframe Interpolation, κατά το οποίο, με δεδομένα το αρχικό και το τελικό καρέ, το ολοκληρωμένο είναι σε θέση να υπολογίσει τα ενδιάμεσα στάδια. Όπως γίνεται κατανοητό, η τεχνική αυτή βρίσκει εφαρμογή σε όλες τις περιπτώσεις animation και υπόσχεται να γίνει ένα πανίσχυρο εργαλείο στα χέρια των δημιουργών.

Η πραγματική δύναμη του Radeon, όμως, εντοπίζεται στην αναπαραγωγή ταινιών DVD, καθώς υποστηρίζει τις τεχνικές Motion Compensation και iDCT. Το τελευταίο χαρακτηριστικό, που ευθύνεται για τη βελτίωση της ποιότητας της απεικόνισης, είναι ουσιαστικά εκείνο που δίνει το προβάδισμα στην πρόταση της ATI, καθώς δεν υποστηρίζεται από το GeForce 2.

ATI RADEON 32MB/64MB DDRAM

Οι δύο προτάσεις της ATI δεν διαφέρουν σημαντικά στον τομέα των επιδόσεων. Βρίσκονται σε απόσταση βολής από το αντίπαλο δέος που ακούει στο όνομα GTS, ενώ

ξεπερνούν με χαρακτηριστική άνεση το MX. Το "charisma" του Radeon δείχνει τις μεγάλες δυνατότητές του σε βάθος χρώματος 32-bit, όπου εμφανίζεται πανίσχυρο. Το Radeon με 32MB DDRAM κοστίζει 92.000 δρχ., ενώ η τιμή του μοντέλου των 64MB DDRAM αγγίζει τις 136.000 δρχ.. Αν και το κόστος φαίνεται υψηλό εκ πρώτης όψεως, τα εντυπωσιακά προσφερόμενα χαρακτηριστικά των καρτών αποτελούν εχέγγυα για την πολύ καλή σχέση απόδοσης/τιμής.

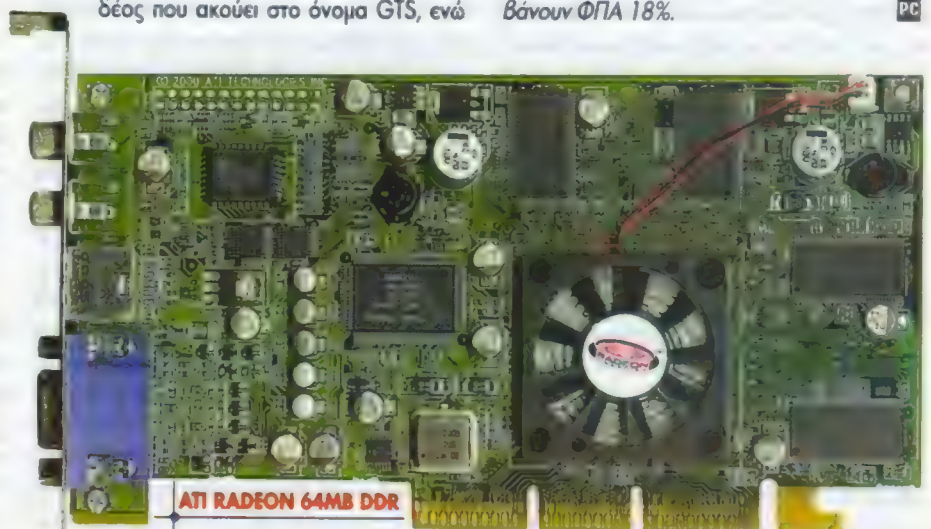
ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ...

Στην παρουσίαση δεν αναφερθήκαμε καθόλου στις κάρτες της Matrox, μια και οι επιδόσεις τους στα τρισδιάστατα γραφικά κρίνονται ανεπαρκείς για το σύγχρονο game. Αντίθετα, στον επαγγελματικό τομέα τα δεδομένα αλλάζουν, αφού τόσο η G400 όσο και η G450 αποτελούν εξαιρετικές και ιδιαίτερα αξιόπιστες λύσεις.

Συνολικά, η γενική πρόταση για το χρήστη που είναι διατεθειμένος να θυσιάσει την απόλυτη ταχύτητα, ώστε να προβεί σε μία οικονομικά συμφέρουσα αγορά, είναι οι κάρτες που ενσωματώνουν το GeForce 2 MX. Η τελική επιλογή του προϊόντος είναι καθαρά "προσωπικό" θέμα, μια και οι επιδόσεις είναι πάνω κάτω οι ίδιες.

Στην περίπτωση που αποφασίσετε να αγοράσετε κάποια από τις ακριβότερες κάρτες γραφικών, καθώς το κόστος είναι αρκετά υψηλό, θα πρέπει να σκεφτείτε πολύ καλά τις μακροπρόθεσμες ανάγκες σας, ώστε να προβείτε σε μια σωστή επένδυση. Αν το κύριο ζητούμενο είναι η ταχύτητα, τα προϊόντα της Hercules φαντάζουν πολύ ελκυστικά. Αν, όμως, επιθυμείτε μια πολύπλευρη λύση, μάλλον θα πρέπει να στραφείτε προς μία πιο... charisma-τική κατεύθυνση.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%. PC



Έχει, άραγε, ο πελάτης δικίο πάντοτε ή μόνο όταν αυτό συμφέρει τον καταστηματούχο; Ας δούμε τι έχει να μας αναφέρει σχετικά ο αναγνώστης μας Δημήτρης για τα όσα του συνέβησαν στα όμορφα Χανιά, όπου και διαμένει.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσης
vanitor@compupress.gr

Εκινάμε αμέσως με τα όσα καταγγέλλει ο φίλος μας. Όπως θα διαπιστώσετε οι περιπτώσεις του έχουν αρκετό ενδιαφέρον:

“Αγαπητό περιοδικό ‘PC Master’- αξιότιμε κ. Κράτση,

Συγχαρητήρια για το φοβερό, τρομερό, καταπληκτικό και προσφάτως ανανεωμένο (εξευρωπαϊσμένο) περιοδικό που μας παρέχετε εδώ και χρόνια!

Πήγα, λοιπόν, μία μέρα στο κατάστημα ‘Κυβερνοχώρος’ των Χανίων (Ελ. Βενιζέλου 54), έχοντας διαβάσει σε περιοδικά για το χειριστήριο: Logitech Wingman Gamepad Extreme. Ρωτώ τον ιδιοκτήτη του καταστήματος αν το έχουν και έπειτα από μία αρνητική απάντηση και αφού πρώτα μου το πρότεινε ο ίδιος, δέχτηκα να μου το παραγγείλει. Οι μέρες περνούσαν και χειριστήριο δεν έβλεπα και ενώ πήγαινα εκεί κάθε μέρα, ο καταστηματούχος μου έλεγε ότι δεν είχε έρθει και ότι αναμενόταν. Ύστερα από καιρό (δεν θυμάμαι πόσες βδομάδες ήταν), χωρίς να το έχει φέρει ακόμα, μου λέει με θράσος ότι δεν πειράζει που καθυστερεί και να διαβάσω τα μαθήματά μου. Ακούστε θράσος δηλαδή, λες και ήμουν ο γιος του ένα πράμα! Εγώ δεν του είπα τίποτα και έφυγα. Μετά από μέρες κατάφερε και μου το έφερε και το αγόρασα - μέγα λάθος μου. Πάω, λοιπόν, σπιτί, το συνδέω, βάζω και τους drivers και έπειτα από την επανεκκίνηση αρχίζω να παίζω (το DRIVER συγκεκριμένα). Ο χειρισμός ήταν χάλια, χειρότερος και από του ηλεκτρολογίου δηλαδή. Κλείνω λοιπόν και εγώ το κομπιούτερ, το ξεσυνδέω, το βάζω ξανά στην κούτα και διαβάζω την εγγύηση που περιεχόταν στη συσκευασία. Στην εγγύηση, λοιπόν, έλεγε ότι έχω το δικαίωμα να το επιστρέψω, αν θέλω, για όσο ισχύει η εγγύηση. Πάω λοιπόν και εγώ την επομένη στον καταστημα-

Ο ΠΕΛΑΤΗΣ ΚΑΙ ΤΟ... ΔΙΚΙΟ ΤΟΥ

τάριο, του το εξηγώ και του λέω ότι θέλω να το επιστρέψω. Μου είπε (φανερά, όμως, δεν το πίστευε) ότι θα κοιτάζε να δει τι θα κάνει. Την επομένη πάω, λοιπόν, και εγώ στο κατάστημα και μου λέει ότι δεν γίνεται και ότι δεν μπορεί ούτε αυτός ούτε η Despres, από την οποία παρήγγειλε το Gamepad, να κάνει τίποτα γιατί δεν ισχύει η εγγύηση για την Ελλάδα. Του ζήτησα το τηλέφωνο της Despres και αφού κατάφερα μετά από μια ώρα που τους καλούσα να τους μιλήσω, ζήτησα την υπεύθυνη για εγγυήσεις. Τελικά, με συνδέσανε με μία (που αμφισβállω αν ήταν η αρμόδια) και μίλησα μαζί της. Αυτή (φαινόταν ξεκάθαρα ότι δεν είχε

έχω κανένα πρόβλημα να κάνω σε αυτόν και την Despres μήνυση. Του λέω για πλάκα ότι θα του κάνω και μου απαντά με όλη την ευγένεια που τον διακατείχε: ‘Στα... μου’ (λογοκρισία!). Εγώ πάλι δεν του μίλησα άσχημα και έκλεισα το τηλέφωνο. Την επομένη πάω στο κατάστημα για να πάρω τα χαρτιά της εγγύησης που του είχα αφήσει και βρήκα πάνω ένα σημείωμα το οποίο και παραδίδω:

‘Χανιά 08/02/2001

Επειδή απ’ ό,τι κατάλαβα με τα αγγλικά δεν τα πας καθόλου καλά σου μετέφρασα ένα κομμάτι από το χαρτί το οποίο σου έχω σημειώ-

“Αν η εγγύηση δεν ισχύει για την Ελλάδα, τότε γιατί δεν γράφει η συμφωνία ότι μπορώ να μη δεχτώ τους όρους μόνο άμα είμαι Αμερικανός; Επίσης, από τη στιγμή που αγόρασα το χειριστήριο από την Ελλάδα, τότε δεν θα έπρεπε να είχε αφαιρεθεί κάθε σχετική σελίδα εγγύησης και αποδοχής όρων συμφωνίας για ευνόητους λόγους;”

καμία όρεξη να μου μιλήσει) μου είπε τις ίδιες δικαιολογίες με τον άλλο και ότι, αν ήθελα, θα έπρεπε να το στείλω στην Αμερική (άκου πράγματα). Μετά από καιρό και ενώ το χειριστήριο δεν είχε ξαναβγει ακόμα από την κούτα του, κάποιος μου είπε ότι ακόμα και αν δεν ισχύει η εγγύηση, θα μπορούσα απλά να μη δεχτώ τους όρους της συμφωνίας που όπως και κάθε άλλο πρόγραμμα έχει πριν το install, και να το επιστρέψω πίσω, πάντα σύμφωνα με τους όρους. Ξαναπάω, λοιπόν, στον ιδιοκτήτη του καταστήματος, του το λέω και μου απαντά πάλι, χρησιμοποιώντας μάλιστα άσχημη φρασεολογία, ότι δεν γίνεται τίποτα. Κατά τη διάρκεια μάλιστα τηλεφωνήματος που ακολούθησε την επόμενη μέρα και ύστερα από διαφωνία αλλά και αδιαφορία προς εμένα, είχε το θράσος να μου πει ότι αν

σει με στυλό. Λέει, λοιπόν, ότι από τη στιγμή που θα ανοίξεις το πακέτο (σακουλάκι) - Software με την προστατευτική ταινία αυτομάτως αυτό σημαίνει ότι αποδέχεσαι τους όρους της σύμβασης. Για αυτό λοιπόν η σωστή σειρά είναι ότι πρώτα μαθαίνουμε καλά αγγλικά και μετά απειλούμε. Εσύ κάνεις το ανάποδο και δεν θα σου βγει σε καλό στη ζωή σου. Ευχαριστώ που με άκουσες, και ΚΑΛΟ ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ.’

Αυτό ήταν το σημείωμα όπως ακριβώς το βρήκα. Δεν λέω, καλή η μετάφραση, αλλά αυτά περί απειλών δεν ισχύουν καθώς αυτός ήταν που τις χρησιμοποίησε. Παρ’ όλα αυτά προσέξτε ότι ο τόνος του (δεν θα σου βγει σε καλό στη ζωή σου) ήταν πολύ πιο απειλητικός από τον δικό μου. Το θέμα είναι το πώς είναι δυνα-



τόν να υποδεχτώ τους όρους της σύμβασης χωρίς να έχω ανοίξει το σακουλάκι, οπότε δεν θα τους έχω διαβάσει ακόμα! Για τον Psycho Mantis από το Metal Gear Solid με πέρασε μάλλον!

Ακόμα και αν η εγγύηση δεν ίσχυε για την Ελλάδα, τότε γιατί δεν γράφει η συμφωνία ότι μπορώ να μη δεχτώ τους όρους μόνο άμα είμαι Αμερικανός; Επίσης, από τη στιγμή που αγόρασα το χειριστήριο από την Ελλάδα, τότε δεν θα έπρεπε να είχε αφαιρεθεί κάθε σχετική σελίδα εγγύησης και αποδοχής όρων συμφωνίας για ευνόητους λόγους; Αλλιώς σύμφωνα και με ένα ρητό ο πελάτης έχει πάντα δίκιο (άσχετο). Ελπίζω κάποτε να εξαλειφθεί αυτό το πρόβλημα από την Ελλάδα και αν γίνεται να κάνετε κάτι και για τη δική μου περίπτωση.

Ευχαριστώ προκαταβολικά για την όποια παρέμβασή σας. Ελπίζω σε δημοσίευσή. Πιστεύω ότι δεν σας κούρασα καθώς είναι ένα θέμα που αφορά όλους μας.

Εις το επανιδείν,
Δημήτρης Κατάκης"

(τα πλήρη στοιχεία του αναγνώστη βρίσκονται στη διάθεση του περιοδικού)

Όπως βλέπεις, Δημήτρη, δημοσιεύουμε την επιστολή σου. Εμείς, όπως είχαμε υποχρέωση, κοινοποιήσαμε την επιστολή τόσο στο κατάστημα από όπου έγινε η αγορά όσο και στην Despec Multimedia και λάβαμε απάντηση από τη δεύτερη, την οποία και παραθέτουμε:

"Αναφορικά με την από 16/2/2001 επιστολή - καταγγελία αναγνώστη του περιοδικού σας 'PC Master', με την οποία διαμαρτυρήθηκε για το χειριστήριο Logitech Wingman Gamedpad Extreme, σας γνωστοποιούμε τα εξής:

▼ Η Despec Multimedia Systems δεν μπορεί να έχει εμπορικές συναλλαγές με τελικούς καταναλωτές, αλλά μόνο με καταστήματα/εταιρείες. Η όποια αντικατάσταση, λοιπόν, γίνεται από το σημείο αγοράς και όχι από εμάς.

▼ Εμείς ως εταιρεία ενημερώσαμε τον αναγνώστη σας ότι οι εγγυήσεις δίδονται με τις προϋποθέσεις της κατασκευάστριας εταιρείας Logitech. Οποσδήποτε η εγγύηση υπήρχε και υπάρχει, αφορά δε στην ύπαρξη κατασκευαστικής βλάβης ή σφάλματος. Ο συγκεκριμένος αναγνώστης ουδέποτε μας ανέφερε εάν και ποια συγκεκριμένη κατασκευαστική βλάβη ή σφάλμα υπήρχε στο εν λόγω χειριστήριο. **Σε καμία, όμως, περίπτωση δεν μπορεί να γίνει αντικατάσταση ενός προϊόντος έπειτα από αγορά και δοκιμή αυτού.**

▼ Σε επικοινωνία μας με το κατάστημα, βρέθηκε ότι το συγκεκριμένο προϊόν είχε αγοραστεί περίπου πέντε μήνες πριν από την επιστροφή του στο κατάστημα.

Despec Multimedia"

Η Despec Multimedia μας κοινοποίησε επίσης απάντηση του ιδιοκτήτη του καταστήματος (ο ίδιος δεν ήρθε σε επαφή μαζί μας για να μας δώσει απευθείας τις όποιες εξηγήσεις του) όπου αναφέρονται τα εξής:

"Όσον αφορά στην καταγγελία: Το χειριστήριο δεν του το πρότεινα διότι δεν το είχα, αλλά μου το παρήγγειλε ο ίδιος κατόπιν προκαταβολής πριν από πέντε μήνες περίπου. Η αλήθεια είναι ότι καθυστέρησε περίπου δέκα μέρες.

Το γεγονός ότι του είπα 'Δεν πειράζει που καθυστερεί και να διαβάσεις τα μαθήματά σου' σαφώς και είναι ψέμα (λες και είναι γιος μου και ασχολούμαι με το αν είναι καλός μαθητής).

Μου το έφερε πίσω ύστερα από 2 εβδομάδες περίπου λέγοντάς μου ότι δεν του αρέσει και απαιτώντας να του γυρίσω τα λεφτά του με έντονο ύφος. Έχει, όπως μου είπε, εγγύηση και είμαι υποχρεωμένος να το πάρω πίσω. Του εξήγησα ότι η εγγύηση ισχύει μόνο σε περίπτωση ζημιάς και όχι αν δεν μας αρέσει.

Εφόσον το είχε ανοίξει, του είπα πως εγώ δεν μπορώ να το κρατήσω διότι θεωρείται μεταχειρισμένο και θα τηλεφωνούσα στην Despec μήπως γίνεται κάτι, αλλά σχεδόν του το απέκλεισα, όπως και έτσι έγινε. Αφού πέρασαν τέσσερις μήνες ξαναέρχεται στο μαγαζί με το ίδιο έντονο ύφος και μου λέει: 'Άκου να δεις, εγώ δεν αποδέχομαι τους όρους του Joyrad και θέλω να το γυρίσω πίσω, αλλιώς θα σας πάω στα περιοδικά και σένα και την Despec.' **Μόλις το άκουσα αυτό, όπως καταλαβαίνετε, μου ανέβηκε το αίμα στο κεφάλι και του είπα να μου κάνει και μήνυση άμα θέλει.** Και ξέρετε τι μου απάντησε ο δεκαπεντάχρονος πιτσιρικάς μέσα στο μαγαζί μου; Ότι είμαι πολύ μ.....!

Την επόμενη μέρα του άφησα το σημείωμα όπως ακριβώς το γράφει. Τέλος, στο σημείο που λέει ότι δεν με απείλησε, ψεύδεται γιατί την απειλή του την πραγματοποίησε.

Συμφωνώ ότι ο πελάτης έχει δίκιο μέχρι όμως ενός ορίου.

Ηλίας Τζουγανάκης"

Ας συνεχίσουμε, όμως, με μία ακόμα επιστολή που απευθύνεται προς τη στήλη μας:

"Αγαπητό 'PC Master',

Έχω την εντύπωση ότι κανένας, μα κανένας πλέον δεν παραπονιέται για τις παράλογες απαιτήσεις των παιχνιδιών και των προγραμμά-

των. Θυμάμαι μερικά χρόνια πριν όταν στη σήλη 'Μεταξύ μας' γινόταν χαμός από επιστολές αναγνωστών (συμπεριλαμβανομένων και εμού) με διαμαρτυρίες, επικρίσεις και καυστικά σχόλια σχετικά με το θέμα. Τώρα, όμως, τίποτα! Και να πω ότι η κατάσταση έχει καλύτερευσει; Αντιθέτως μέχρι και σήμερα για να παίξεις ένα παιχνίδι στον υπολογιστή σου ως κύριος, πρέπει να έχεις σκάσει κοντά στο μισό εκατομμύριο στους απαιτήσεις της οδού Στουρνάρη (είναι δυνατόν, ρε παιδιά, να δίνω 200.000, παραπάνω από έναν ολόκληρο μισθό, για τη Hercules Prophet 3D!). Αμ το άλλο; Μπαίνω στους ελληνικούς servers για να παίξω Quake 3 και είμαι ο μοναδικός που μάχομαι ηρωικά (και τρώω και το fragging της αρκούδας) με το 56K modem μου. Όλοι οι άλλοι με ISDN!!! Δύο πινά μπορεί να συμβαίνουν. Είτε όλοι έγιναν πλούσιοι και εγώ δεν το κατάλαβα είτε δίνουν το hardware στη λαϊκή μισοτιμής και εγώ πάλι δεν το κατάλαβα. Μιλάμε ότι οι Intel και Microsoft πρέπει να τριβουν τα χέρια τους από ευχαρίστηση. Μια και πιάσαμε την Intel: Δεν καταλαβαίνω γιατί τόσοσ ρατσισμός με τους Athlon και Duron επεξεργαστές της AMD. Μπαίνω στα περισσότερα καταστήματα της οδού Στουρνάρη, πάω να ξεστομίσω το όνομα Athlon... τι να ξεστομίσω δηλαδή, δεν προφταίνω να πω τη μισή λέξη και ο υπάλληλος κάνει λες και του είπες τη χειρότερη βρισιά! Εμ, βέβαια. Ο Pentium 3 (τρομάρα του) αν και υποδεέστερος του Athlon κοστίζει ακριβότερα. Χαζός είναι ο καταστηματούχος και ο αντιπρόσωπος (λέγε με Πουλιάδη) να πουλήσει AMD και να χάσει τα λεφτά του; Και όμως, οι AMD επεξεργαστές τυγχάνουν μεγάλης απήχησης στην Αμερική και στην υπόλοιπη Ευρώ-

πη (σύμφωνα με όσα βλέπω και διαβάζω στο Internet) και όλοι έχουν δάψει την Intel στην κυριολεξία. Αλλά εμείς οι Έλληνες είμαστε, βέβαια, εξυπνότεροι και δεν σκαμπάζουμε. Ε, ρε, ξύλο που χρειάζεται σε μερικούς μερικούς στη Στουρνάρη... Και να ήταν μόνο αυτό; Σε πρόσφατο τεύχος γνωστού περιοδικού Πληροφορικής διάβασα σε ένα συγκριτικό μεταξύ Intel και AMD επεξεργαστών.

'Υπερθερμαίνεται ο Athlon, φουντάνει ο Athlon, ξερνάει φωτιά και λάβα ο Athlon...' Εμ, πώς να πάει ο υποψήφιος αγοραστής να αγοράσει Athlon μετά;

Είναι γεγονός ότι οι Athlon θερμαίνονται περισσότερο και ότι είναι ιδιότροποι στο over-clocking, αλλά τίποτα παραπάνω ή το ανησυχητικό. Η δυσφήμιση αυτή, όμως, γίνεται για ευνόητους λόγους και είναι ολοφάνερο τι συμφέροντα εξυπηρετεί. Πολύ φοβάμαι ότι αν δεν αλλάξει αυτή η νοοτροπία, η ελληνική αγορά Πληροφορικής δεν θα δει ποτέ άσπρη μέρα και πάντοτε ο Έλληνας χρήστης θα είναι ο χαμένος, είτε μιλάμε για εξυπηρέτηση, είτε για υποστήριξη, είτε για service. Και είναι πράγματι κρίμα.

Φιλικά
Mr. Dataman"

Αυτό που μπορούμε να πούμε εμείς είναι πως βεβαίως και θα συνεχίσουμε, όπως άλλωστε πράττουμε μέχρι τώρα, να υψώνουμε τη φωνή

μας ενάντια στις εταιρείες που επιμένουν να ασχολούνται όχι με την τεχνολογία αυτή καθ' εαυτή, αλλά με το marketing και την αναζήτηση τρόπων και μεθόδων για να αποσπάσουν όσο περισσότερα από το περιεχόμενο του πορτοφολιού μας μπορούν! Ειδικά στους επεξεργαστές το κακό έχει παραγίνει, αφού έχουμε φτάσει στο σημείο κάθε μέρα να κυκλοφορεί κι ένας καινούριος! Έλεος πια, όχι άλλοι Pentium, Ectium, Athlon, Decathlon και δεν συμμαζεύεται...

Θα περάσουμε τώρα σε κάτι που αφορά στο on-line forum του περιοδικού μας που, ως γνωστόν, κατοικοεδρεύει στη διεύθυνση <http://www.pcmaster.gr/forum>.

Εκεί, λοιπόν, παρατηρήθηκε τελευταία ένα περίεργο φαινόμενο αναίτιων επιδέσεων είτε προσωπικά εναντίον μου είτε εναντίον του "PC Master". Εγινε, λοιπόν, η σχετική έρευνα και τι λέτε πως προέκυψε; Απλούστατα, κάποιος από τους ανταγωνιστές μας είχε μπει στο forum με διαφορετικά ψευδώνυμα και προσπαθούσε να δημιουργήσει, με έντεχνο τρόπο, κλίμα υπέρ ενός άλλου φορέα και κατά του "PC Master" και των ανθρώπων του! Στο forum έδωσα την εξής απάντηση για το θέμα αυτό:

"Δυστυχώς οι εξελίξεις για το θέμα kostaks δεν είναι ευχάριστες...

Στους επεξεργαστές το κακό έχει παραγίνει, αφού έχουμε φτάσει στο σημείο κάθε μέρα να κυκλοφορεί κι ένας καινούριος! Έλεος πια, όχι άλλοι Pentium, Ectium, Athlon, Decathlon και δεν συμμαζεύεται...



Ολα πλέον δείχνουν πως πρόκειται για άτομο που έδωσε πλαστά στοιχεία και ο μόνος σκοπός παρουσίας του στο forum ήταν να πραγματοποιήσει την ενορχηστρωμένη επίθεση που διεξήγαγε εναντίον μου.

Όπως πολύ εύκολα μπορεί να διαπιστώσει ο καθένας, δίνοντας στη search engine του forum το user-id kostaks, ο συγκεκριμένος χρήστης εκτελούσε 'διατεταγμένη υπηρεσία' με συγκεκριμένο σκοπό, δίνοντας ψευδή στοιχεία για το άτομό του από το πρώτο κιόλας μήνυμα.

Ειλικρινά λυπάμαι βλέποντας κάποιους να χρησιμοποιούν μεθόδους που θα ζήλευε ακόμα και η CIA για να σπλώσουν την υπόληψη και τη δουλειά μου. Από την άλλη, βέβαια, χαίρομαι καθώς αποδεικνύεται περίτρανα πως δεν μπορούν να κάνουν κάτι τέτοιο 'στα ίσα', αφού δεν είναι δυνατόν να ρίξουν αστραπές σε έναν καθαρό ουρανό. Αρκούνται συνεπώς

στη λασπολογία, το χαφιεδισμό, το ψέμα, την υποκρισία, την πλαστογραφία και τη δημιουργία ψευδών εντυπώσεων, με μηνύματα που δεν προέρχονται από 'απλούς χρήστες'.

Οι τακτικές αυτές, βέβαια, είναι γνωστές σε μένα αφού δεν γεννήθηκαν χθες. Επειδή, όμως, καταλαβαίνω πως υπάρχουν μέλη του forum που τα θεωρούν όλα αυτά υπερβολικά και πίστευαν μέχρι τώρα ότι 'βλέπω φαντάσματα', δεν παρεξηγώ τα κατά καιρούς μηνύματα που αναρτώνται και αφορούν δήθεν σε 'περιορισμούς' στο forum. Δεν είναι έτσι, αγαπητοί φίλοι. Το 'PC Master' βρίσκεται σε διαρκή άνοδο και οι ανταγωνιστές του, μια και δεν έχουν τη δυνατότητα να αντιπαρατεθούν ευθέως στη δυναμική του, ξεθάβουν από το οπλοστάσιό τους τα πιο ύπουλα και βρώμικα μέσα. Άλλοτε χτυπούν απευθείας το περιοδικό, άλλοτε εμένα. Ας ξέρουν, λοιπόν, πως δεν τρώμε κουτόχορτο. Ίσως μερικές φορές με τα ξερά να καούν και κάποια χλωρά, δεν γίνεται όμως διαφορετικά όταν μιλάμε για ένα τόσο βρώμικο παιχνίδι. Δεν θα επιτρέψω σε κανέναν να εκμεταλλευτεί την ανωνυμία που του προσφέρει το Internet για να ρίχνει λάσπη σε μέλη του forum. Μην ξεχνάτε πως αύριο μπορεί ο στόχος να είναι κάποιος από σας.

Καθένας έχει δικαίωμα να λέει κόσμια την άποψή του, όποια κι αν είναι αυτή. Αν, όμως, ορισμένοι προσπαθούν να επιβάλουν τη δική τους με συνεχείς επαναλήψεις πανομοιότυπων μηνυμάτων ή καθαρά κακόβουλα σχόλια που φωνάζουν από μακριά πως εξυπηρετούν στόχους ξένους ως προς τη βελτίωση του περιοδικού μας, η μόνη αντιμετώπιση που μπορούν να τύχουν θα είναι η διαγραφή και ο περαιτέρω αποκλεισμός τους από το forum.

Όσοι συνεχίζετε, μετά τις εξηγήσεις που σας έδωσα να έχετε αμφιβολίες και να υιοθετείτε διαφορετικές απόψεις, τα σχετικά μηνύματά σας είναι ευπρόσδεκτα σε αυτό το thread προκειμένου να καταλήξουμε σε κοινώς αποδεκτά, κατά το δυνατόν, συμπεράσματα.

Yours digitally,
Vantor."

Περιττό να σας πω, βέβαια, πως δεν πήρα ποτέ απάντηση από τον άμεσα ενδιαφερόμενο. Τέλος πάντων, έτσι είναι η ζωή: Όσοι δεν έχουν ικανότητες, διαθέτουν πονηριά. Μόνο που δεν είναι, δυστυχώς για αυτούς, αρκετή για να τους ξελασπώσει...

Ας δούμε, όμως, τι έχει να μας πει στη συνέχεια ο Γιάννης για ένα ολίγον τι... παράξενο κατάσταση που άνοιξε στην περιοχή του:

"Αγαπητό 'User Power'

Θα ήθελα να κάνω μία ερώτηση - καταγγε-



λία στη στήλη σας. Εδώ και περίπου έξι μήνες άνοιξε στη γειτονιά μου ένα κατάστημα που εξαρχής μου κέντρισε το ενδιαφέρον. Κατάστημα πώλησης παιχνιδιών για PC και PlayStation με τιμές όμως 2.000 δρχ. το παιχνίδι. Τέλος πάντων, κατάλαβες τι εννοώ. Το τρελό είναι ότι δεν έχει καν original παιχνιδιά!

Ακόμη και αν ζητήσεις συγκεκριμένα το παιχνίδι να είναι original η απάντηση είναι πως το έχουν μόνο αντιγραφμένο. Θα μου πεις πως τόσα μαγαζιά το κάνουν αυτό. Σύμφωνα, όχι όμως τόσο αποκάλυπται!

- Διαθέτει μεγάλη βιτρίνα με πολλές αφίσες παιχνιδιών.

- Είναι ανοιχτό σε ώρες που τα μαγαζιά είναι κλειστά.

- Έχει ΜΟΝΟ κόπιες!

- Τα πισιρίκια της γειτονιάς μπαينوβαίνουν συνέχεια.

Το μαγαζί βρίσκεται στη συνοικία Ελληνιστών στην Αθήνα.

Η ερώτησή μου είναι: Πού μπορώ να το καταγγείλω, γιατί τέτοια αλητεία πραγματικά δεν την αντέχω.

Φιλικά

Γιάννης Δημόπουλος"

Φίλε Γιάννη, δημοσιεύουμε ευχαρίστως και το δικό σου γράμμα, απαλείφοντας τη διεύθυνση του καταστήματος αφού δεν είναι δική μας δουλειά να εκτελέσουμε χρέη αστυνομικού ή εισαγγελέα. **Αν κάποιος αρμόδιος ενδιαφερθού για το θέμα, ευχαρίστως θα τους δώσουμε τα στοιχεία αυτά.** Εμείς από τη μεριά μας δημοσιοποιούμε, όπως έχουμε υποχρέωση, την καταγγελία σου και αναμένουμε να δούμε εάν θα βρεθούν κάποιοι

οι που θα δώσουν συνέχεια. Ε, αφού φτάσαμε πια στο σημείο να ζητά κανείς αυθεντικό παιχνίδι από κατάστημα και να μην έχουν να του δώσουν, τι να πει κανείς; Αντε, και εις ανώτερα, βρε παιδιά! Ας φτιάξουν οι μάγκες αύριο και ένα βιβλιοπωλείο, ας πούμε, που δεν θα πουλά αυθεντικά βιβλία αλλά μόνο φωτοτυπίες...

Όσο για το πού μπορείς να υποβάλεις καταγγελία, πέρα από τον Τύπο, η απάντηση είναι πως θα πρέπει να απευθυνθείς στη Γενική Γραμματεία Καταναλωτών. Η διεύθυνσή της στο Internet είναι <http://www.efpolis.gr/> και διαθέτει μάλιστα ειδικό έντυπο για on-line καταγγελίες το οποίο μπορείς να συμπληρώσεις και να αποστείλεις. Επίσης, διαθέτει ανοικτή γραμμή επικοινωνίας στον τηλεφωνικό αριθμό 1720. Όπως αναφέρεται στη σχετική σελίδα, "Η ανοικτή γραμμή επικοινωνίας για τον καταναλωτή 1720 δημιουργήθηκε για να ενισχύσει την πρόσβαση των καταναλωτών στην ποιότητα και την ενημέρωσή. Το 1720 δίνει τη δυνατότητα στον καταναλωτή να καταγγείλει βλάβες από ελαττωματικά προϊόντα, ακαταλληλότητα ή νοθεία προϊόντων, παραπλανητικές διαφημίσεις, υπερχρέωση προϊόντων και υπηρεσιών, καταχρηστικούς όρους συναλλαγών. Επίσης, πληροφορεί και ενημερώνει τους καταναλωτές για τα δικαιώματά τους στην αγορά για τη διασφάλιση ποιότητας σε αγαθά και υπηρεσίες και για την εγγύηση της διαφάνειας σε εμπορικές συναλλαγές και συμφωνίες". Τα πειρατικά προϊόντα είναι ακατάλληλα, οπότε εσύ επιπίπτεις στη σχετική αναφορά. Εκτός κι αν στην Ελλάδα τα ακατάλληλα είναι τελικά τα νόμιμα...

PC

ΤΟΝ ΣΥΝΕΛΑΒΑΝ ΤΕΛΙΚΑ;

Σχετικά με το θέμα της σύλληψης του υπεύθυνου για τον "Anna Kournikova" virus πολλά ειπώθηκαν. Δεν ξέρει τι να πιστέψει κανείς...

Αφού μας ζάλισαν τ' αυτιά επί σειρά ημερών τα ΜΜΕ σχετικά με την εξαπλώση του "Anna Kournikova" virus (ένας τύπος ιού ο οποίος, σημειωτέον, είναι γνωστός από τον Αύγουστο του 2000), το θέμα επανήλθε στην επικαιρότητα ελάχιστες μέρες μετά, καθώς ο υπεύθυνος για την εξαπλώση του ιού αυτού φαίνεται ότι βρισκόταν στα χέρια της αστυνομίας.

Τα πρωτοσέλιδα του Τύπου ανέφεραν ότι: "Η αστυνομία συνέλαβε τον υπεύθυνο για το 'Άννα' virus", όμως πολλοί ισχυρίζονται ότι ο νεαρός Ολλανδός παραδόθηκε μόνος του, την ίδια στιγμή που στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού το FBI ξεκινούσε έρευνα σχετικά με το θέμα αυτό.

Αλήθεια, φαντάζεστε την έκπληξη των αστυνομικών σε μια μικρή πόλη στην επαρχία Friesland της Ολλανδίας, όταν ένας νεαρός 20 ετών εμφανίστηκε στο αστυνομικό τμήμα και ζήτησε να παραδοθεί, λέγοντας ότι είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία του "Άννα Kournikova" virus; Ξεχάστε την Ολλανδία, φαντάζεστε μια τέτοια φάση στο τοπικό αστυνομικό τμήμα π.χ. του Βόλου; (Η πόλη επιλέχθηκε τυχαία επειδή βρίσκεται κοντά στην ιδιαίτερη πατρίδα μου, μην παρεξηγηθούμε κιόλας...) Τι να πεις στον Αξιωματικό Υπηρεσίας και πώς να σε καταλάβει...

Ο ιός ονομάστηκε έτσι από την... ομώνυμη νεαρή Ρωσίδα τένιστρια, μια φωτογραφία της οποίας υποτίθεται ότι περιέχει ως attachment το mail με το οποίο γίνεται η διάδοσή του. Η πλάκα είναι ότι ο συγκεκριμένος virus ήταν "προκατασκευασμένος", με ένα kit δημιουργίας ιών που κυκλοφορεί στο Internet. Ο

νεαρός κατέβασε ένα πρόγραμμα από το Δίκτυο το Σάββατο το πρωί και λίγες ώρες αργότερα απελευθέρωσε τον ιό που είχε κατασκευάσει σε ένα newsgroup.

Σύμφωνα με την ανακοίνωση της ολλανδικής αστυνομίας: "Όταν ο νεαρός κατάλαβε τι ακριβώς έκανε ο ιός, μίλησε με τους γονείς του και αποφάσισε να παραδοθεί".

Για άλλη μία φορά, πάντως, αποδεικνύεται ότι, από ευθύνη δική μας και μόνο, είμαστε τρομερά ευάλωτοι: Παρά το γεγονός ότι τα περισσότερα αντίvirus προγράμματα ήταν σε θέση να εντοπίσουν τον ιό, παρά το γεγονός ότι έχουν κυκλοφορήσει patches για το MS Outlook που μπλοκάρουν τα εκτελέσιμα attachments, παρά το γεγονός ότι οι χρήστες προειδοποιούνται να μην εκτελούν με διπλό κλικ αρχεία που μεταφέρονται μέσω του e-mail, παρά ταύτα η διάδοση του ιού υπήρξε καταγιστική.

Αχ, πότε θα μάθουμε...

ΜΗ ΘΙΓΕΤΕ ΤΑ... ΚΑΛΩΣ ΚΕΙΜΕΝΑ

Είναι γνωστό τοις πάσι ότι δεν σκαλίζεις κάτι που δουλεύει καλά, ιδιαίτερα στο χώρο των υπολογιστών...

Φαίνεται, όμως, ότι ο φίλος που έστειλε την παρακάτω επιστολή δεν το ήξερε αυτό. Και - άκουσον, άκουσον - τόλμησε και πείραξε εκείνο το ιερό menu item των Windows που ονομάζεται "Control Panel". Τς, τς, τς...

"Φίλε Master,

Αυτό είναι! Είμαι πλέον σίγουρος. Δεν υπάρχει πιο δύσκολο adventure από τα ίδια τα Windows. Το κακό είναι ότι οι γρίφοι του είναι από παράλογοι έως εξωφρενικοί! Μετά το τελευταίο που είδα στα Millennium, αποφάσισα να στείλω αυτό το e-mail τάχιστα. Τι συνέβη;

Έκανα το λάθος να αλλάξω τα Regional Settings του υπολογιστή για λίγο σε English, ξεχνώντας μετά να τα αλλάξω σε Greek. Αποτέλεσμα: Το Word να μην εκτυπώνει το κάτω κομμάτι των κειμένων μου! Εγώ είμαι παράξενος, υπάρχει κάτι που δεν ξέρω ή, τελικά, πρέπει να κάνουμε τάμα στην Παναγιά της Τήνου μας και δούμε Παράθυρα της προκοπής; (Οχι, το AZAX τα κάνει απλάς σόρατα!)

Τέλος πάντων, να 'μαστε όλοι καλά και τη νέα χιλιετία. Και πού ξέρεις, ίσως κάπου, κάποτε, μέσα σε αυτή οι φίλοι προγραμματιστές να σταματήσουν να μας δίνουν αφορμές για γκρίνιες και επικρίσεις.

Περαστικά μας,

Θεολόγος 'PerseusX' Απόστολάκης"

Μα κι εσύ, βρε παιδί μου... Κάνουν τέτοια πράγματα στον ιερό τούτο χώρο; Αυτό αποτελεί βλασφημία.

“ Η Sega, τελικά, εγκατέλειψε την παραγωγή του Dreamcast, της γνωστής κονσόλας της των 128-bit, καθώς αποδείχθηκε ιδιαίτερα ζημιογόνο project.



Ακου εκεί, regional settings! Ποιος είσαι, ο Θεός; 'Η μήπως ο Bill Gates; Μόνο το χέρι Του έχει τη δικαιοδοσία να μπαίνει στον καθαγιασμένο αυτό χώρο. Χωρίς αστεία, τώρα, το πρόβλημα που αντιμετωπίσεις είναι γνωστό και έχει παρατηρηθεί από την εποχή των Windows 95 και του Word 97. Μάλλον δεν έχουν καταφέρει να βρουν ακόμα τι φταίει - ή μπορεί να είναι πρόβλημα μόνο της ελληνικής έκδοσης, οπότε θα πρέπει να περιμένουμε τη σειρά μας και περιττό να σας πω τι... αριθμό προτεραιότητας έχουμε...

ΑΠΟ ΑΛΛΟ ΑΝΕΚΔΟΤΟ...

Χαρά στο κουράγιο του αναγνώστη που μάζεψε όλα αυτά τα μαργαριτάρια και μας τα προσφέρει έτοιμα στο πιάτο!

Αίφνης, μια Δευτέρα πρωί του Γενάρη, λαμβάνω μία μακροσκελέστατη επιστολή με εκπληκτικά μαργαριτάρια επωνύμων και ανωνύμων, που με έκαναν να κλαίω πραγματικά από τα γέλια. Όπως αναφέρει και ο φίλος αναγνώστης που είχε την καλοσύνη να μου τη στείλει: "Μα είναι δυνατόν να το έχει πει κάποιος αυτό;". Είναι προφανές ότι δεν μπορώ να δημοσιεύσω όλη την επιστολή - μιλάμε για δεκάδες μαργαριτάρια - οπότε σας προσφέρω το πρώτο μέρος. Αν είστε... καλά παιδιά, τον άλλο μήνα θα σας προσφέρω και το δεύτερο. Υπόψη: Δεν είμαι καθόλου σίγουρος ότι όσα αναφέρονται στη συνέχεια είναι αληθινά! Όσοι θέλετε, τα πιστεύετε.

"Αγαπητέ Master,

Ο λόγος που σου γράφω είναι για να μοιραστείς μαζί μου κάτι μαργαριτάρια που συνέλεξα και να πεις, όπως

είπα κι εγώ, διαβάζοντάς τα: 'Μα είναι δυνατόν να το έχει πει κάποιος αυτό;'. Κι όμως, δυστυχώς ή ευτυχώς, είναι. Γέλα όσο θες.

Και ιδού...

- ▼ Δεξί κροσέ, αριστερό direct και γκολ. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ Και η μπάλα δεν είναι σε καμινού την κατοχή. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ (Κατά τη διάρκεια αγώνα ανωμάλου δρόμου γυναικών) Και οι ανώμαλες μπαίνουν στα τελευταία 1.000 μέτρα. - Σχολιαστής στίβου
- ▼ Το γκολ... και άουτ. - Γιάννης Τσιλιγκηρίδης (Ξάνθη Channel)
- ▼ Εδώ στο γήπεδο Χαριλάου βρέχει. Εξω δεν ξέρω τι κάνει. - Δημοσιογράφος
- ▼ Και η μπάλα είναι off-side. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ Και η μπάλα καταλήγει στο γκολ. - Ρεπόρτερ του MEGA
- ▼ Ο Ronaldo ξεχύνεται σαν εμετός στην επίθεση. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ Ο Seedorf περικυκλώνεται από πέντε παίκτες και... πουλάει την μπάλα. - Σχολιαστής του Alpha
- ▼ Και με ταχύτητα Ferrari ο Γεωργίου επελαύνει από τα δεξιά προς τα αριστερά. - Ανδρέας Πογιατζής (PIK)
- ▼ (Κατά τη διάρκεια τελικού Παγκοσμίου Κυπέλλου στη Γαλλία το 1998, μεταξύ Γαλλίας και Βραζιλίας) Στις κερκίδες του Saint Etienne βρίσκεται και ο πρόεδρος της Γαλλίας Φρανσουά Μιτεράν (ο οποίος είναι πεθαμένος εδώ και 10 χρόνια). - Ανδρέας Πογιατζής (PIK)
- ▼ Η μπαλιά ήταν ξυράφι, παραλίγο να ματώσει τον Ολυμπιακό. - Sportscaster του MEGA
- ▼ Ο Davids κάνει ένα δυνατό σουτ το οποίο καταλήγει ψηλά πάνω από το δοκάρι. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ Βγαίνει η σέντρα, ο Μολίνα κάνει την έξοδο και χωρίς κανέναν λόγο, ο Ιβερσεν πετάγεται και βάζει το γκολ. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ Ετρεξε πολλά χιλιόμετρα για να προλάβει την μπάλα. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ Και να ο Ντεμπούρ, δίνει πάσα στον δίδυμο αδερφό του Ντεμπάρ. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ Κοιτάζτε τους οπαδούς του Αρη πώς είναι κρεμασμένοι σαν σταφύλια από τις κερκίδες. - Speaker του Supersport
- ▼ Και βλέπουμε να διεκδικούν την μπάλα ο Σερβο-Κύπριος και ο Σερβο-Σέρβος. - Αλέξης Σπυρόπουλος (MEGA)
- ▼ Ναι, ο Jordan στον Pippen, ο Pippen στο 29, το 29 στο 35, το 35 στον Jordan και κάρφωμα. - Χάρης Αλευρόπουλος (ΣΚΑΪ)
- ▼ Οι αθλητές, όπως βλέπουμε, έχουν καταναλώσει λίτρα ιδρώτα σήμερα. - Εκφωνητής του ALPHA
- ▼ Και ο Ronaldo, σαν καλπάζον άλογο, εισβάλλει στην περιοχή. - Μανώλης Μαυρομάτης
- ▼ Γεωργάτος... Γεωργάτος με την μπάλα... πάσα στον Γεωργάτο... - Χάρης Αλευρόπουλος

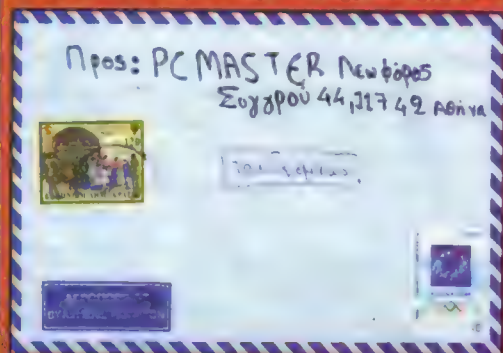
Επεται και συνέχεια...

Αν δηλώσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να σταλέτε e-mail (metaxi@antennapoint.gr)

“Δεν γνωρίζω το κλειδί της επιτυχίας, όμως το κλειδί της αποτυχίας είναι να προσπαθείς να τους ικανοποιήσεις όλους.”
Bill Cosby

“Η διαφορά μεταξύ της ιδιοφυΐας και της ηλιθιότητας, είναι ότι η ιδιοφυΐα έχει και τα όριά της.”
Albert Einstein

Ε, ΟΧΙ ΚΑΙ ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ!



Είναι προφανές ότι ο φίλος αναγνώστης που έστειλε τη συγκεκριμένη επιστολή στο περιοδικό έχει "προηγουμένα" με τον εθνικό αερομεταφορέα μας (την Ολυμπιακή, ντε!). Δεν ξέρω ποιο είναι το πρόβλημα, αλλά προσδιορίζει με σαφήνεια ότι το γράμμα δεν θέλει να πάει αεροπορικά, αλλά με το ταχυδρομείο. Εμ, με αυτά που ακούμε για την Ολυμπιακή ούτε για την αλληλογραφία μας δεν θα την εμπιστευόμαστε πια...

Το τρίτο "New Millennium" του 2001 περιέχει, όπως θα διαπιστώσετε, αρκετές ειδήσεις από τους "θαυμαστούς καινούριους κόσμους" που δεν σταματούν καθημερινά να μας συναρπάζουν. Ο Διαστημικός Σταθμός, ο... Ερωτας (πού πήγε το μυαλό σας, πονηρούληδες;), τα Galapagos αλλά και ο αινιγματικός "Ginger" είναι μερικά μόνο από τα θέματα που θα μας απασχολήσουν αυτόν το μήνα. Μείνετε συντονισμένοι...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΠΑΛΑΙΟΝΤΟΛΟΓΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΑΡΓΕΝΤΙΝΗ

Η Αργεντινή, και πιο συγκεκριμένα η περιοχή της Παταγονίας, φημίζεται για τα απολιθώματα δεινοσαύρων που έχουν κατά καιρούς βρεθεί και τα οποία είναι αφ' ενός πολυπληθή αφ' ετέρου ανήκουν σε μία μεγάλη ποικιλία ειδών. Στις 14 Φεβρουαρίου, οι παλαιοντολόγοι ανακοίνωσαν πως ανακάλυψαν μία πραγματική "φλέβα" νέων απολιθωμάτων, 1.500 χιλιόμετρα νότια από το Μπουένος Αϊρες, ανάμεσα στα

οποία συγκαταλέγονται τέσσερα άγνωστα είδη δεινοσαύρων της Ιουράσσιας περιόδου (ηλικίας 150-160 εκατομμυρίων ετών), πανάρχαιες θαλάσσιες χελώνες καθώς και ένα από τα πρώτα δηλαστικά που εμφανίστηκαν στον πλανήτη μας. Μάλιστα, η περιοχή φαίνεται ότι έχει ακόμα να δώσει πολλά στους επιστήμονες, αφού οι τελευταίοι εκτιμούν πως μέχρι τώρα έχει ανακαλυφθεί μόνο το 2% περίπου των απολιθωμάτων που συνολικά υπάρχουν εκεί!

Οι έρευνες, φυσικά, συνεχίζονται με αμείωτους ρυθμούς και όλα δείχνουν πως σημαντικά νέα ευρήματα θα κοσμήσουν σύντομα τα εντυπωσιακά παλαιοντολογικά μουσεία της νοτιοαμερικανικής χώρας, αποκαλύπτοντας ολοένα περισσότερες πτυχές από τη συναρπαστική ιστορία της Γης...

Στις 14 Φεβρουαρίου, οι παλαιοντολόγοι ανακοίνωσαν πως ανακάλυψαν μία πραγματική "φλέβα" νέων απολιθωμάτων, 1.500 χιλιόμετρα νότια από το Μπουένος Αϊρες.



Ο ΝΕΟΣ... ΚΑΤΟΙΚΟΣ ΤΩΝ GALAPAGOS

Ανάμεσα στα σπάνια είδη που ευδοκιμούν στα νησιά Galapagos προστέθηκε τελευταία ακόμα ένα, το οποίο μάλιστα... δεν λείπει να τα αποχωριστεί με τίποτα! Πρόκειται για το τάνκερ που μόλυνε τον επίγειο αυτό παράδεισο και για το οποίο σας γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Αν και το πλοίο δεν προκαλεί πλέον περαιτέρω οικολογικές καταστροφές και η πετρελαιοκηλίδα καθαρίστηκε, ευτυχώς χωρίς τελικά μεγάλες απώλειες για την πανίδα των Galapagos, το μισοβυθισμένο τάνκερ συνεχίζει να βρίσκεται εκεί προβληματίζοντας την κυβέρνηση του Εκουαδόρ, στο οποίο ανήκει το πανέμορφο νησιωτικό σύμπλεγμα. Ο υπουργός Περιβάλλοντος Rodolfo Rendon δήλωσε χαρακτηριστικά πως "δεν μπορούμε να ανεχθούμε ούτε καν την οπτική μόλυνση που προξενεί η

Το μισοβυθισμένο τάνκερ συνεχίζει να βρίσκεται εκεί προβληματίζοντας την κυβέρνηση του Εκουαδόρ, στο οποίο ανήκει το πανέμορφο νησιωτικό σύμπλεγμα.

παραμονή του σκάφους εκεί". Πρόσθεσε, επίσης, πως η κυβέρνηση θα επενδύσει μέσα στα επόμενα τέσσερα χρόνια 38 εκατομμύρια δολάρια στα Galapagos με σκοπό την όσο το δυνατόν καλύτερη συντήρηση του βιοτόπου.

Δύο πελεκάνοι πάντως πέθαναν εξαιτίας της μόλυνσης, ενώ παράγωγα πετρελαίου βρέθηκαν και καθαρίστηκαν από δεκάδες πελεκάνους, θαλάσσια λιοντάρια και booby-birds (ένα από τα ομορφότερα και σπανιότερα είδη εξωτικών πουλιών στον κόσμο). Όσο για την επίδραση της μόλυνσης στα υδρόβια είδη, μάλλον δεν θα μά-

δουμε, σύντομα τουλάχιστον, τις πραγματικές της διαστάσεις. Ας ελπίσουμε πως δεν θα ξαναγίνουμε μάρτυρες τέτοιων τραγωδιών στο μέλλον, αν και δεν ξέρω κατά πόσο κάτι τέτοιο ενδιαφέρει πραγματικά εκείνους που έχουν τη δυνατότητα να πάρουν τις αποφάσεις που πρέπει...



ΤΟ ATLANTIS ΚΑΙ ΤΟ... ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΟΥ

Συνεχίζεται σταθερά η συναρμολόγηση του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού, για την οποία σας ενημερώνουμε σε τακτική βάση από τη στήλη μας. Πριν από μερικές ημέρες, το διαστημικό λεωφορείο Atlantis μετέφερε σε αυτόν ένα ακόμα σημαντικό εξάρτημα, το επιστημονικό εργαστήριο Destiny (Πεπρωμένο) το οποίο τα μέλη του πληρώματος εγκατέστησαν με απόλυτη επιτυχία. Για τις σχετικές εργασίες χρειάστηκε να γίνουν τρεις διαστημικοί περιπάτοι, ο τελευταίος μάλιστα είχε και ιστορική σημασία αφού ήταν ο εκατοστός από αστροναύτη της NASA. Βέβαια, το ρεκόρ αυτό αναμένεται σύντομα όχι απλώς να καταρριφθεί αλλά... να συντριβεί, αφού για

Πριν από μερικές ημέρες, το διαστημικό λεωφορείο Atlantis μετέφερε στον ISS ένα ακόμα σημαντικό εξάρτημα, το επιστημονικό εργαστήριο Destiny (Πεπρωμένο).

την ολοκλήρωση του αξίας 100 δισεκατομμυρίων δολαρίων project θα απαιτηθούν, ούτε λίγο ούτε πολύ, ακόμα 152 διαστημικοί περιπάτοι μέχρι το 2006, οπότε ο ISS (International Space Station) θα είναι, σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα, σε κατάσταση πλήρους λειτουργίας. Το Atlantis μετέφερε, επίσης, στον ISS αναλώσιμα είδη και άλλα εφόδια, ανάμεσα στα οποία και... DVDs! Ε, να μη βλέπουν και κανένα εργάκι οι αστροναύτες στον ελεύθερο χρόνο τους;



Το διαστημικό λεωφορείο επρόκειτο να επιστρέψει στο Kennedy Space Center την Δευτέρα 19 Φεβρουαρίου, ωστόσο η προσγείωσή του στάθηκε αδύνατη, λόγω καιρικών συνθηκών, μέχρι τις 21 του μήνα που γράφονται αυτές οι γραμμές. Συνολικά έγιναν τρεις αποτυχημένες προσπάθειες προσεδάφισης, αλλά οι υπεύθυνοι της NASA εκτιμούν ότι υπάρχει πληθώρα εναλλακτικών λύσεων ακόμα κι αν ο καιρός συνεχίσει να συμπεριφέρεται... εχθρικά, κι έτσι δεν θα υπάρξει πρόβλημα στην ασφαλή επιστροφή του Atlantis και του πληρώματός του στη Γη. Τους περιμένουμε για να διαπιστώσουμε αν τελικά υπάρχουν συνέπειες, ευχάριστες ή δυσάρεστες, όταν ξεφορτώνεται το... πεπρωμένο σου!



ΕΦΕΥΡΕΤΙΚΑ... ΜΥΑΛΑ!

Πριν από μερικές ημέρες ανακοινώθηκε ο νικητής του βραβείου Lemelson, που απονέμεται κάθε χρόνο σε νέους εφευρέτες και συνοδεύεται από χρηματικό έπαθλο 30.000 δολαρίων. Φετινός νικητής ήταν ο Brian Hubert, ένας 27χρονος τελειόφοιτος του MIT, που έχει στο ενεργητικό του εφευρέσεις όπως το "Νανο-συναρμολογητή", μία συσκευή που μπορεί να κατασκευάζει chips σε μέγεθος ενός νανομέτρου (ένα δισεκατομμυριοστό του μέτρου), ενώ έχει επίσης τη δυνατότητα να συναρμολογεί κάθε λογής υλικά.

Εν τω μεταξύ, ένας άλλος εφευρέτης απασχόλησε τον τελευταίο καιρό τον Τύπο: Πρόκειται για τον Dean Kamen, ήδη γνωστό για αρκετές ανακαλύψεις του, όπως η φορητή αντλία ινσουλίνης και η αναπηρική καρέκλα που μπορεί να ανέβει σκάλες χωρίς εξωτερική βοήθεια. Πρόσφατα, λοιπόν, είδαμε σε γνωστά ενημερωτικά sites να εμφανίζεται ένα τεράστιο hype για τη

Ενα τεράστιο hype εξυφαινεται για τη νέα εφεύρεση που αναμένεται να ανακοινώσει ο Kamen στο προσεχές μέλλον με το όνομα "Ginger".

νέα εφεύρεση που αναμένεται να ανακοινώσει ο Kamen στο προσεχές μέλλον με το όνομα "Ginger", για την οποία έχουν επενδύσει προσωπικότητες όπως οι Steve Jobs και Jeff Bezos. Χωρίς να ανακοινωθεί ακριβώς περί τίνος θα πρόκειται, διέρρευσαν διάφορες, συχνά αλληλοσυγκρουόμενες, πληροφορίες, καθώς και μία μυστηριώδης φωτογραφία που αναρτήθηκε στο Amazon.com. Πιο πιθανό φαίνεται να πρόκειται για ένα όχημα καθημερινής χρήσης που θα κινείται πάνω από το έδαφος, αλλά βέβαια κανείς δεν μπορεί ακόμα να είναι σίγουρος. Ρίξτε μια ματιά στη διεύθυνση <http://www.amazon.com>, δίνοντας στη search engine τη λέξη "Ginger", κοιτάξτε τα αποτελέσματα στην κατηγορία "electronics", και... βγάλτε τα συμπεράσματά σας!

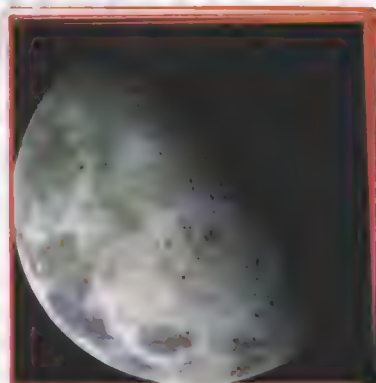


ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ... ΣΤΟ ΦΩΣ ΤΟΥ ΦΕΓΓΑΡΙΟΥ!

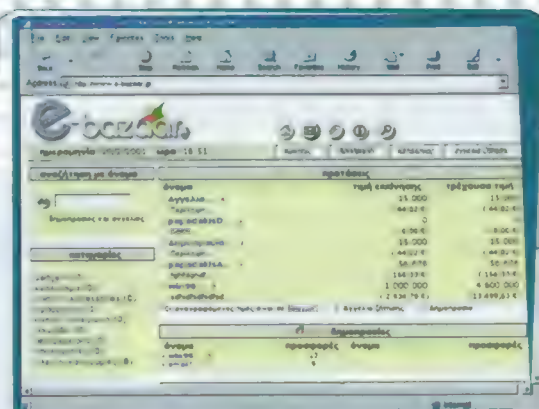
Πολύς ντόρος έγινε τελευταία στις ΗΠΑ εξαιτίας ενός τηλεοπτικού προγράμματος που υποστήριζε ότι... η NASA δεν έστειλε ποτέ αστροναύτες στο φεγγάρι! Συγκεκριμένα, η εκπομπή μετέδωσε τις απόψεις κάποιων ερευνητών, σύμφωνα με τους οποίους κανένας άνθρωπος δεν πάτησε ποτέ το πόδι του στο δορυφόρο της Γης, ενώ οι αποστολές Apollo δεν αποτέλεσαν παρά ένα κομμάτι του ψυχρού πολέμου ανάμεσα στις ΗΠΑ και τη Σοβιετική Ένωση, που μαίνονταν εκείνη την εποχή. Παρουσίασαν μάλιστα επιχειρήματα όπως: "Γιατί η αμερικανική σημαία κυμάτιζε στη Σελήνη;" ή "Πώς είναι δυνατόν να μη φαίνονται αστέρια στο background των φωτογραφιών;".

Η NASA απάντησε με κατηγορηματικό τρόπο στα ερωτήματα αυτά αναρτώντας στην κεντρική σελίδα της στον Web (<http://www.nasa.gov>) τις φράσεις: "Αν στείλαμε ανθρώπους στο φεγγάρι; Βεβαίως ναι!", ενώ έδωσε και συγκεκριμένες εξηγήσεις σε ό,τι αφορούσε τις

Τηλεοπτική εκπομπή μετέδωσε τις απόψεις κάποιων ερευνητών, σύμφωνα με τους οποίους κανένας άνθρωπος δεν πάτησε ποτέ το πόδι του στη Σελήνη.



δύο επιμέρους απορίες που διατυπώθηκαν: Καταρχήν, η αμερικανική σημαία κυμάτιζε επειδή ένας αστροναύτης κουνούσε το κοντάρι της και, δεύτερον, η λάμψη από τα αστέρια ήταν πολύ αγνή για να την πιάσει η κάμερα με την τεχνολογία της τότε εποχής. Εν συνεχεία η NASA, η οποία πήρε πολύ σοβαρά τις τηλεοπτικές αμφισβητήσεις - και όχι άδικα αφού ξεσέκωσαν σάλο - πρόσθεσε πως οι αστροναύτες έφεραν δείγματα πετρωμάτων από τη Σελήνη που μελετήθηκαν από τους επιστήμονες και αποκλείστηκε, πέραν πάσης αμφιβολίας, το ενδεχόμενο να προέρχονται από τη Γη. Ανδρακας ο θησαυρός, λοιπόν, για όσους προετοιμάζονταν να υφάνουν ακόμα μία θεωρία συνωμοσίας, από τις εκατοντάδες που έχουν μέχρι τώρα ακουστεί για τα διαστημικά προγράμματα της NASA...



ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ON-LINE TECH-AUCTIONS

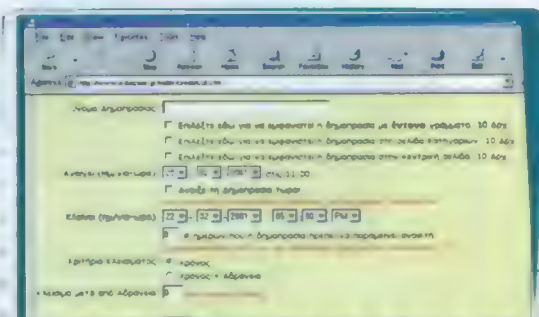
Το πρώτο ελληνικό site ηλεκτρονικών δημοπρασιών αποκλειστικά για προϊόντα τεχνολογίας ξεκίνησε πριν από μερικές μόνο ημέρες τη λειτουργία του στη χώρα μας. Η κεντρική σελίδα του βρίσκεται στη διεύθυνση <http://www.e-bazaar.gr> και σε αυτό μπορείτε να πουλήσετε ή να αγοράσετε είδη που ανήκουν σε κατηγορίες όπως υπολογιστές, περιφερειακά, παιχνίδια, κινητά

Υπεύθυνη για το e-Bazaar είναι η γνωστή εταιρεία DigiCon και ήδη δημοπρατούνται σε αυτό αρκετά ενδιαφέροντα προϊόντα σε ιδιαίτερα προσιτές τιμές.

τηλέφωνα, αναλώσιμα, gadgets. Υπεύθυνη για το e-Bazaar είναι η γνωστή εταιρεία DigiCon και ήδη δημοπρατούνται σε αυτό αρκετά ενδιαφέροντα προϊόντα σε ιδιαίτερα προσιτές τιμές. Το registration είναι πανεύκολο καθώς και η όλη χρήση του site και των δυνατοτήτων του.

Όσοι, λοιπόν, από σας ενδιαφέρεστε να πουλήσετε ή να αγοράσετε προϊόντα τεχνολογίας και διαθέτετε πιστωτική κάρτα - η οποία απαιτείται για τη συμμετοχή σας στις δραστηριότητες του e-Bazaar - μην παραλείψετε να το επισκεφθείτε. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να στείλετε e-mail στη διεύθυνση: auction@compupress.gr

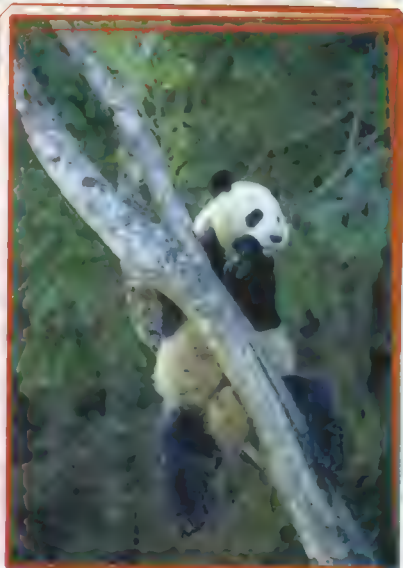
Α, και όμα πάρει το μάτι σας κανένα προηγμένο ηλεκτρονικό μαστίγιο να δημοπρατείται, στείλετε μου ένα e-mail: Πάντα ενδιαφέρομαι για τις σύγχρονες εξελίξεις της τεχνολογίας...



ΠΑΝΤΑ ΣΕ ΚΙΝΔΥΝΟ...

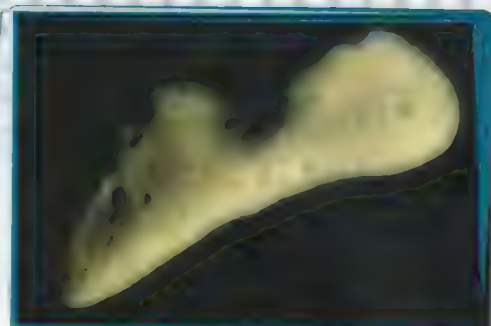
Τα υπέροχα ασπρόμαυρα γιγαντιαία πάντα, ένα είδος που ευδοκίμει μόνο σε ορισμένες περιοχές της Κίνας, αντιμετωπίζουν τελευταία κινδύνους που τα απειλούν ακόμα και με εξαφάνιση! Τα 1.000 περίπου εναπομείναντα γιγαντιαία πάντα τρέφονται σχεδόν αποκλειστικά με μπαμπού και πλέον δυσκολεύονται να βρουν την ποσότητα που χρειάζονται για τα καθημερινά τους... γεύματα, αφού τα δάση από μπαμπού, που κάποτε βρίσκονταν σε αφθονία στην Κίνα, αρχίζουν σιγά σιγά να καταστρέφονται καθώς ο ανθρώπινος πληθυσμός συνεχίζει να αυξάνει και τα δένδρα δίνουν τη θέση τους σε νεοαναγειρόμενες κατοικίες. Από τα τέλη της δεκαετίας του '80 μέχρι σήμερα ο πληθυσμός των πάντα έχει μειωθεί κατά 30% και η γνωστή οργάνωση WWF (World Wildlife Fund) έχει ενεργοποιηθεί προσπαθώντας να βρει λύσεις για να αποφευχθεί η εξαφάνισή τους.

Το πρόβλημα διογκώνεται ακόμα περισσότερο από το γεγονός πως τα πάντα που φιλοξενούνται σε ζωολογικούς κήπους ανά τον κόσμο δείχνουν να αντιμετωπίζουν



προβλήματα στη διαβίωσή τους σε συνθήκες αιχμαλωσίας, αφού μόλις το 28% από αυτά αποφασίζει να προχωρήσει στις διαδικασίες... αναπαραγωγής του είδους! Βέβαια, σε μία χώρα που αντιμετωπίζει τεράστια προβλήματα ανθρώπινου υπερπληθυσμού και υπάρχουν ακόμα και νόμοι που θέτουν αυστηρές ποινές στις οικογένειες που έχουν παραπάνω από ένα παιδί, ακούγεται μάλλον παράταιρο να συζητά κανείς για τα πάντα. Το δίλημμα "προστασία της φύσης ή των ανθρώπινων συμφερόντων" φαίνεται, έτσι κι αλλιώς, πως δύσκολα θα μας εγκαταλείψει! Αν τουλάχιστον συμπεριφερόμασταν σαν να είμαστε μέρος της φύσης και όχι εχθρός της, η απάντηση θα ήταν απείρως ευκολότερη...

Από τα τέλη της δεκαετίας του '80 μέχρι σήμερα ο πληθυσμός των γιγαντιαίων πάντα έχει μειωθεί κατά 30% και η γνωστή οργάνωση WWF (World Wildlife Fund) έχει ενεργοποιηθεί προσπαθώντας να βρει λύσεις για να αποφευχθεί η εξαφάνισή τους.



Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ... ΕΡΩΤΑ!

Εχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν από τη στήλη μας στο διαστημόπλοιο NEAR (δείτε και το site του στο Internet στη διεύθυνση <http://near.jhuapl.edu/>), το πρώτο που κατάφερε να μπει σε τροχιά γύρω από έναν αστεροειδή, και συγκεκριμένα τον Ερος. Τελικά, το NEAR απέκτησε άλλη μία πρωτιά, αφού έγινε το πρώτο διαστημόπλοιο που προσεδαφίστηκε σε έναν αστεροειδή! Αν και η προ-

Ο NEAR απέκτησε άλλη μία πρωτιά, αφού έγινε το πρώτο διαστημόπλοιο που προσεδαφίστηκε σε έναν αστεροειδή!

σεδάφιση στον Ερος δεν συμπεριλαμβανόταν στα αρχικά σχέδια των υπευθύνων της αποστολής, αποφασίστηκε η πραγματοποίησή της και το σχετικό εγχείρημα εκτελέστηκε με επιτυχία στις 12 Φεβρουαρίου, δύο μόλις ημέρες πριν από τη γιορτή του Αγίου Βαλεντίνου! Αυτή τη φορά το timing των... marketing managers της αποστολής δεν ήταν τόσο επιτυχημένο όσο στην περίπτωση του Pathfinder που άγγιξε το έδαφος του Άρη την ημέρα της Ανεξαρτησίας των ΗΠΑ, μια και ο Ερωτας κατακτήθηκε δύο ημέρες πριν από τη γιορτή του...

Η αποστολή του NEAR παρατάθηκε για δέκα ημέρες ακόμα, ώστε τα όργανα που βρίσκονται στο διαστημόπλοιο να συλλέξουν επιπλέον πληροφορίες για τη σύσταση του εδάφους και υπεδάφους του αστεροειδούς, ενώ νέες εντυπωσιακές φωτογραφίες -και αρκετά κοντινά πλάνα- δόθηκαν στη δημοσιότητα. Από τη NASA με αγάπη...



WEB2U

Τι θα λέγατε αν εκεί που βλέπατε την αγαπημένη σας ταινία, μπορούσατε να αλλάξετε κανάλι και να πάρετε περισσότερες πληροφορίες γι' αυτήν από το επίσημο site της στο Internet; Αν αυτό νομίζετε ότι είναι αδύνατο, θα αλλάξετε άποψη διαβάζοντας για το WEB2U. Καθίστε, λοιπόν, στην αναπαυτική πολυθρόνα σας και κάνετε surfing μαζί μας!

του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Surfing από την... τηλεόρασή σας!

Το Internet έχει εισβάλει δυναμικά στην καθημερινότητά μας και τείνει να γίνει ακόμα ένα δημοφιλές μέσο αμφίδρομης επικοινωνίας. Ακόμα και άνθρωποι που δεν έχουν καμία σχέση με τους υπολογιστές γοητεύονται με όσα ακούνε και διαβάζουν κάθε μέρα γι' αυτό από τα μέσα ενημέρωσης και λαχταρούν να σερφάρουν κι αυτοί στα βαθιά νερά του.

Μέχρι πριν από λίγο καιρό, μόνο όσοι διέθεταν υπολογιστή είχαν τη δυνατότητα να περιπλανηθούν στο Internet και να επωφεληθούν από τα "αγαθά" που προσφέρει. Ευτυχώς, όμως, σήμερα η ύπαρξη υπολογιστή δεν αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για να μπει κάποιος στο Internet. Αρκετές εταιρείες, βλέποντας τη μεγάλη απήχηση του Διαδικτύου, κυκλο-

φόρησαν (και συνεχίζουν να βγάζουν) στην αγορά συσκευές που σκοπό έχουν να κάνουν την περιπλάνηση στον κόσμο του Internet τόσο απλή, σαν να ανοίγετε την τηλεόρασή σας.

Μία από αυτές τις συσκευές είναι και το WEB2U, το οποίο προωθεί στην ελληνική αγορά η αλυσίδα των "Millennium Stores", τα οποία από τον Αύγουστο του 1999 (οπότε και ιδρύθηκε η εταιρεία) δραστηριοποιούνται στο χώρο των τηλεπικοινωνιών και της πληροφορικής, της ψηφιακής εικόνας και του ήχου, του Internet και της μουσικής. Το WEB2U είναι μία ιδιαίτερα απλή στην εγκατάστασή της plug and play συσκευή, που επιτρέπει με εύκολο τρόπο, ακόμα και σε κάποιον που δεν έχει χρησιμοποιήσει ποτέ πριν υπολογιστή, να συνδεθεί γρήγορα στο Internet χρησιμοποιώντας την τηλεόρασή του, ενώ προσφέρει επίσης δυνατότητες για αποστολή και λήψη e-mail αλλά και για chat. Ας τα δούμε όμως με τη σειρά.

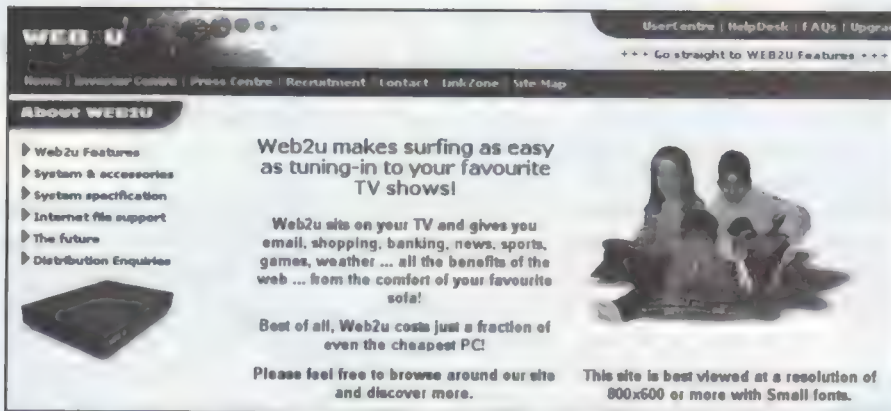
ΠΡΩΤΕΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Ανοίγοντας τη συσκευασία του προϊόντος θα βρείτε ένα κομψό ασύρματο πληκτρολόγιο, ένα μικρό κουτί που είναι η "καρδιά" του συστήματος και όλα τα απαραίτητα καλώδια που χρειάζονται για να συνδέσετε το WEB2U με την τηλεόρασή σας και με την πρίζα του τηλεφώνου. Υπάρχει, επίσης, ένα μικρό manual που περιέχει τις βασικές οδηγίες που θα χρειαστείτε για να ξεκινήσετε άμεσα την περιπλάνησή σας στο Internet.

Το κουτί της συσκευής που συνδέεται με την τηλεόρασή σας είναι αρκετά μικρό και έχει μαύρο χρώμα, ώστε να ταιριάζει απόλυτα με το υπόλοιπο σύνολο. Στην πρόσοψη υπάρχουν ενδεικτικά φωτάκια LEDs, που σας ενημερώνουν για την κατάσταση της συσκευής και τη σύνδεσή σας με το Internet. Στο πίσω μέρος θα συναντήσετε και έξοδο για εκτυπωτή, για να τυπώσετε, αν θέλετε, κάποια σελίδα ή τα e-mails σας.

Το πληκτρολόγιο είναι ασύρματο με μέγιστη εμβέλεια τα 6 μέτρα, απόσταση αρκετά ικανοποιητική, αφού έτσι κι αλλιώς δεν θα βλέπετε τίποτα αν καθίσετε πιο μακριά! Για να κινήσετε το δείκτη στην οθόνη χρησιμοποιείτε τα βελόκια κατεύθυνσης και κάνετε κάπου κλικ πατώντας





Η κεντρική σελίδα της κατασκευάστριας εταιρείας του WEB2U στο Internet.

το πλήκτρο Enter. Αυτό ίσως να σας φανεί άβολο, ιδιαίτερα αν έχετε χρησιμοποιήσει mouse σε κάποιον υπολογιστή, αλλά γρήγορα θα το συνηθίσετε. Βέβαια, αν υπήρχε μία επιφάνεια touch pad, όπως σε αρκετούς φορητούς υπολογιστές, η χρήση του WEB2U θα ήταν ακόμα πιο άνετη, κάτι που ίσως θα πρέπει να λάβουν σοβαρά υπόψη τους στο μέλλον οι κατασκευαστές του. Στην επάνω σειρά πλήκτρων του πληκτρολογίου θα βρείτε αρκετά function keys, που θα σας διευκολύνουν αρκετά. Υπάρχουν επίσης τέσσερα πλήκτρα, κόκκινο, πράσινο, κίτρινο και μπλε, για να μπορείτε να εκτελείτε γρήγορα τις εντολές που εμφανίζονται με το αντίστοιχο χρώμα, όπως θα δούμε παρακάτω.

Η σύνδεση με την τηλεόραση γίνεται με ένα καλώδιο SCART, οπότε προτού το αγοράσετε θα πρέπει να βεβαιωθείτε για την ύπαρξη εισόδου SCART στην τηλεόρασή σας, γιατί δεν υπάρχει άλλος τρόπος να το συνδέσετε. Βέβαια, όλες οι σύγχρονες τηλεοράσεις έχουν πια τέτοια είσοδο, οπότε δεν νομίζω να υπάρξει πρόβλημα. Η σύνδεση με το SCART βοηθάει, εξάλλου, και στο να συντονιστεί αυτόματα η τηλεόρασή σας με το WEB2U, αμέσως μόλις το συνδέσετε με το ρεύμα. Το άλλο καλώδιο είναι ένα απλό καλώδιο τηλεφώνου, αρκετά μακρύ, το οποίο συνδέεται με μια ελεύθερη πρίζα τηλεφώνου για να μπορεί το ενσωματωμένο modem να καλέσει τον provider και να συνδεθεί στο Internet. Αν το καλώδιο δεν φτάνει μέχρι την πρίζα, θα πρέπει να προμηθευτείτε ένα πιο μακρύ. Αν έχετε συνδέσει όλα τα καλώδια, το μόνο που μένει είναι να συνδέσετε το WEB2U στο ρεύμα και να ανοίξετε την τηλεόρασή σας. Τόσο απλά, χωρίς να κάνετε τίποτα άλλο, είστε έτοιμοι να συνδεθείτε στο Internet.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET

Όταν συνδέσετε το WEB2U στο ρεύμα και πατήσετε το κουμπί Standby Menu, θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού, το οποίο εμφανίζει τις επιλογές WEB, E-MAIL, HELP, CHAT και Ρυθμίσεις.

Οι πρώτες τέσσερις επιλογές εμφανίζονται με κόκκινο, πράσινο, κίτρινο και μπλε χρώμα αντίστοιχα, οπότε, εκτός από το να κάνετε κλικ σε κάποια από αυτές, μπορείτε να την επιλέξετε πατώντας το πλήκτρο με το αντίστοιχο χρώμα. Αυτό ισχύει για όλα τα μενού που θα βρείτε στα προγράμματα του WEB2U και διευκολύνει αφάνταστα τη χρήση του.



Το WEB2U, όπως είναι φυσικό, έχει ενσωματωμένο ένα modem 56K V90, ενώ χρησιμοποιεί δικό του λειτουργικό σύστημα και Web browser. Για την πρόσβαση στο Internet, μαζί με τη συσκευή αποκτάτε αυτόματα μια ετήσια συνδρομή στο Millennium Club, έναν νέο Internet Provider της Millennium Telecom Stores Α.Ε., ο οποίος βασίζεται στη δικτυακή υποδομή της ACN. Μετά τον ένα χρόνο, προσφέρονται πολλά πακέτα σύνδεσης, για να διαλέξετε αυτό που σας συμφέρει. Αν συναντήσετε οποιοδήποτε πρόβλημα, παρέχεται 24ωρη

τηλεφωνική τεχνική υποστήριξη (0801-901801) με χρέωση μίας αστικής κλήσης.

Από τις ρυθμίσεις μπορείτε να αλλάξετε κάποιες από τις επιλογές του browser, όπως να επιλέξετε το μέγεθος της γραμματοσειράς που θα εμφανίζεται στην τηλεόρασή σας, να τσεκάρετε την επιλογή "Ενεργοποίηση JavaScript", να δηλώσετε αν χρειάζεται κάποιο νούμερο για να καλέσετε εξωτερική γραμμή με το τηλέφωνό σας και να επιλέξετε το μοντέλο του εκτυπωτή σας και το μέγεθος του χαρτιού.

Οι οδηγίες και οι πληροφορίες που βρήκαμε στο site της κατασκευάστριας εταιρείας αναφέρουν ότι είναι δυνατή η αναβάθμιση του software του WEB2U μέσα από το site. Τα Millennium Stores θα προσφέρουν αυτή τη δυνατότητα μέσα από το site www.myltv.gr, το οποίο όμως είναι ακόμα υπό κατασκευή.

SURFING ΣΤΟ INTERNET

Αν κάνετε κλικ στην επιλογή WEB, αυτόματα το εσωτερικό modem θα καλέσει τον Internet Provider και θα "φορτώσει" την εισαγωγική σελίδα του myltn.gr, η οποία όμως όπως είπαμε είναι ακόμα υπό κατασκευή. Ελπίζουμε σύντομα να ολοκληρωθεί η κατασκευή της και να αποτελέσει μια πύλη προς το Internet για τους χρήστες του WEB2U. Για να πάτε σε οποιαδήποτε σελίδα θέλετε, πατάτε το πλήκτρο Go To Page. Τότε στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μια περιοχή στην οποία πληκτρολογείτε τη διεύθυνση της σελίδας που θέλετε να επισκεφθείτε και πατάτε Enter. Κάτω αριστερά υπάρχει μια μικρή μπάρα που γεμίζει και σας δείχνει την εξέλιξη της φόρτωσης της σελίδας που επιλέξατε. Πάνω στο πληκτρολόγιο θα βρείτε και τα πλήκτρα Last Page και Next Page, που αντιστοιχούν στα Back και Forward των browsers. Υπάρχει επίσης το πλήκτρο Add Favs για να προσθέσετε κάποια σελίδα σε αυτήν με τα favorites. Σε αυτή τη σελίδα μπορείτε να μετακινήσετε μία διεύθυνση προς τα πάνω ή προς τα κάτω στη λίστα ή και να τη σβήσετε. Αν πατήσετε το κουμπί Search θα μεταφερθείτε στη σελίδα της search engine Excite. Μπορούμε, βέβαια, για τις αναζητήσεις μας να χρησιμοποιή-



ήσουμε μια οποιαδήποτε μηχανή αναζήτησης από αυτές που υπάρχουν στο Internet.

Η ανάλυση που έχουμε στην τηλεόραση είναι βέβαια μικρή, μόνο 640x480, και αυτό είναι κάτι που θα σας απογοητεύσει. Δεν μπορούμε να δούμε τις σελίδες πολύ καθαρά και η μορφοποίησή τους τις περισσότερες φορές εμφανίζεται αλλοιωμένη. Επίσης, δεν υποστηρίζονται οι σελίδες που περιέχουν στοιχεία κατασκευασ-

μέσα τότε μάλλον πρέπει να προσανατολιστείτε στην αγορά κάποιου φθηνού έστω υπολογιστή.

E-MAIL

Μέσα από το WEB2U δίνονται 5 διαφορετικοί λογαριασμοί e-mail, έτσι ώστε να έχουν διευθυνση e-mail όλα τα μέλη της οικογένειάς σας! Από το κεντρικό μενού, επιλέγοντας το E-MAIL, μεταφέρεστε στο πρόγραμμα αποστολής και λήψης e-mail. Εκεί θα συναντήσετε τις επιλογές Check e-mail, Write e-mail, E-mail addresses και Change Accounts. Το πρώτο πράγμα που κάνετε, είναι να ορίσετε τους λογαριασμούς για το e-mail σας από την επιλογή Change accounts. Από εκεί επιλέγετε, επίσης, κάθε φορά το λογαριασμό που θέλετε να τσεκάρετε αν έχει νέα e-mails ή αυτόν που θα χρησιμοποιήσετε για να στείλετε κάποιο δικό σας.

Στη σελίδα του E-mail addresses καταχωρίζετε όλες τις διευθύνσεις e-mail των φίλων

λετε και να λάβετε κάποιο e-mail. Είναι μια πολύ χρήσιμη δυνατότητα που μας δίνει το WEB2U, και πολλοί ίσως το χρησιμοποιήσουν μόνο για αυτή την επιλογή.

CHAT

Η τρίτη επιλογή που μας δίνεται είναι αυτή του chat. Καθισμένοι αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας, μπορείτε να αρχίσετε γρήγορα και απαντώντας άμεσα την κουβεντούλα σας στα "δωμάτια" του Internet. Στην αρχή, βέβαια, θα πρέπει να επιλέξετε κάποιο ψευδώνυμο ή nickname όπως ονομάζεται, και μετά το κανάλι στο οποίο θέλετε να συνδεθείτε. Μπαίνοντας σε κάποιο chat θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε όλες τις εντολές που υπάρχουν στους servers όλων των καναλιών του IRC. Βέβαια, σε chats όπου υπάρχει πάρα πολύς κόσμος και τα μηνύματα είναι πάρα πολλά θα έχετε πρόβλημα, γιατί το κείμενο θα κάνει scroll πολύ γρήγορα στην οθόνη σας και δεν θα προλαβαίνετε να το διαβάσετε.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το WEB2U μας άφησε ανάμικτα συναισθήματα. Είναι μια πρωτοποριακή συσκευή που παρέχει πρόσβαση στις βασικές λειτουργίες του Internet (Web, e-mail και chat) με έναν άμεσο και γρήγορο τρόπο, χρησιμοποιώντας μόνο την τηλεόρασή μας. Όσοι δεν είχαν προηγουμένως καμία επαφή με τους υπολογιστές και το Internet, θα ενθουσιαστούν, γιατί γρήγορα θα νιώσουν ότι βρίσκονται σε ένα οικείο περιβάλλον. Αποτελεί μία "εισαγωγική" συσκευή, μια και στη συνέχεια αρκετοί θα είναι αυτοί που θα τρέξουν να αγοράσουν έναν υπολογιστή, για να αποκτήσουν μια πιο ολοκληρωμένη πρόσβαση στον θαυμαστό κόσμο του Διαδικτύου.

Οι ενστάσεις μας έχουν να κάνουν με το manual, το οποίο θα έπρεπε να είναι πιο πλούσιο και να εξηγεί, πέρα από τις βασικές εντολές του WEB2U, και μερικά βασικά πράγματα για το Internet, όπως τι είναι διευθύνσεις στο Internet, τι πρέπει να προσέξουμε σε ένα e-mail και ποιες είναι οι βασικές αρχές του chat. Στο on-line Help που παρέχεται, η μετάφραση στα ελληνικά διακόπτεται στη μέση του κειμένου και οι τελευταίες παράγραφοι είναι στα αγγλικά. Νομίζω ότι οι υπεύθυνοι πρέπει να φροντίσουν να ολοκληρωθεί η μετάφραση! Επίσης, θα ήταν πολύ χρήσιμο να τεθεί γρήγορα σε λειτουργία το ελληνικό site της συσκευής από τα Millennium Stores, ώστε να υπάρξει πλήρης υποστήριξη και να μπορούν οι χρήστες του να το αναβαθμίσουν on-line.

Κατά τα άλλα αποτελεί μια πολύ καλή προσφορά, που σίγουρα πρέπει να συνεχιστεί και να βελτιωθεί, κάνοντας το Internet προσβάσιμο όλο τον κόσμο.

PC



σμένα σε Java και Flash. Όταν επισκεφθείτε τέτοιες σελίδες, θα εμφανιστούν όλα τα υπόλοιπα στοιχεία της σελίδας, αλλά όχι αυτά. Οι σελίδες επίσης που έχουν κατασκευαστεί με frames δεν θα ανοίξουν ολόκληρες, αλλά κάθε φορά θα ανοίγει το frame στο οποίο αντιστοιχεί το link που πληκτρολογήσατε ή που κάνατε κλικ. Βέβαια, αν επισκεφθείτε το site του WEB2U (www.web2u.com) θα διαβάσετε ότι σύντομα θα υπάρξει αναβάθμιση του software του browser, ώστε να μπορείτε να βλέπετε αρκετά από όσα προσαναφέραμε. Μέχρι τότε, όμως, υπομονή! Στο κάτω κάτω, πιστεύω ότι το κοινό στο οποίο απευθύνεται το WEB2U θα χρησιμοποιήσει το Internet για ενημέρωση, κάτι που επιτυγχάνεται, έστω και με κάποιους περιορισμούς.

Σημειώνεται, επίσης, ότι η τηλεόραση δεν έχει κατασκευαστεί για να διαβάζουμε κείμενο, οπότε έπειτα από λίγη ώρα, η ανάγνωση κειμένων γίνεται κουραστική. Χρειάζεται, λοιπόν, συνετή χρήση. Αν κάποιος ζητάει κάτι παραπάνω,

ΤΟ WEB2U ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

Κατασκευαστής	Web2U
Διεύθυνση	Millennium Telecom Stores A.E.
Τηλέφωνο	0800-900800
Τιμή	54.900 δρχ. (τελική)

σας. Κάνοντας κλικ σε κάποια από αυτές, αυτόματα θα ανοίξει η φόρμα συγγραφής ενός νέου e-mail με τη διεύθυνση του παραλήπτη αυτόματα συμπληρωμένη. Μπορείτε, βέβαια, να επιλέξετε το Write e-mail, οπότε θα πρέπει να συμπληρώσετε τη διεύθυνση του παραλήπτη. Με το Check e-mail το πρόγραμμα ελέγχει αν έχετε νέα αλληλογραφία και τη φορτώνει για να τη διαβάσετε.

Η ενότητα e-mail δεν θα σας προβληματίσει και γρήγορα κι εύκολα θα μπορέσετε να στεί-

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ	Intel 386
MODEM	56K V90 Rockwell
VIDEO OUTPUT	Συμβατό με όλες τις τηλεοράσεις που έχουν είσοδο SCART
ΜΝΗΜΗ	8MB από τα οποία 1MB είναι Flash ROM και επιτρέπει αναβαθμίσεις του software
SMARTCARD	Smartcard reader/writer συμβατός με ISO 7816
ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ	Συνεργάζεται με όλους τους inkjet εκτυπωτές που είναι συμβατοί με τα μοντέλα της EPSON και της HP

RIDDLE OF THE SPHINX

Secrets lie waiting for you to discover



Μια παντοφάνη κρυμμένη επί κεφαλής σου
 είναι μια κωφή τη Σφίγγα και τις πυραμίδες.
 Κοίτα από μακριά τους προστάτες, ο αρχαιολόγος
 Gil Blythe Goodfrygs αναζητάει ένα μυστικό δωμάτιο.
 Η ιστορία του σπύρειν μας φέρνει στην αρχή του χρόνου -
 Ένας αρχαίος ναύτης δίνει την εντολή:
 Ο θρόνος της Σφίγγας έχει πέσει



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε. ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13 & ΒΟΥΤΣΙΝΑ, ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ.: 6595630, FAX: 6595697



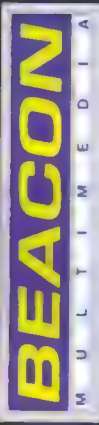
Εξέρευνες μυστικά δωμάτια & κρυμμένους τάφους.



Παρατηρήσεις προκλητικών γρίφων & αρχαία μυστικά.



Βυθιστείτε στην κόλαση υπερασπιστικό.



www.beacon.gr

Homeshop

Οι αγορές προϊόντων μέσω του Internet πληθαίνουν όσο περνάει ο καιρός, αφού όλο και περισσότεροι χρήστες αρχίζουν σιγά σιγά να εμπιστεύονται τις on-line συναλλαγές. Στο εξωτερικό υπάρχουν ήδη πάρα πολλά ηλεκτρονικά καταστήματα, από τα οποία μπορεί ο καθένας να αγοράσει σχεδόν τα πάντα.

του Στάθη "amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

Σιγά αλλά σταθερά, το Internet αναγνωρίζεται ως μέσο αμφίδρομης επικοινωνίας από όλους τους ανθρώπους, ακόμα και από αυτούς που προηγουμένως δεν είχαν καμία σχέση με τους υπολογιστές. Όλες οι εταιρείες προσπαθούν να πλησιάσουν τους πελάτες τους και μέσα από το Internet, ενώ πάρα πολλές από τις προσφερόμενες υπηρεσίες τους, που μέχρι πρότινος απαιτούσαν πολύωρες και κουραστικές συναλλαγές, μπο-

ρούν τώρα να πραγματοποιηθούν εύκολα και γρήγορα από το σπίτι. Ετσι, με έναν υπολογιστή που έχει πρόσβαση στο Internet μπορούμε να κάνουμε αρκετές από τις τραπεζικές συναλλαγές, να καταθέσουμε τη φορολογική δήλωση, να πάρουμε πληροφορίες για κάποιο προϊόν και, φυσικά, να το αγοράσουμε!

Αν και στην Ελλάδα οι χρήστες του Internet δεν είναι ακόμα πολλοί, αναμένεται εκρηκτική αύξηση των νοικοκυριών που θα έχουν πρόσβαση στο Internet μέσα στα επόμενα 3 χρόνια, γεγονός που συνεπάγεται την αλματώδη αύξηση των χρηστών που θα εμπιστευτούν τις αγορές τους σε ένα ηλεκτρονικό πολυκατάστημα. Δεν είναι, λοιπόν, περίεργο που τα πρώτα ελληνικά καταστήματα άρχισαν να κάνουν αισθητή την παρουσία τους στο ελληνικό Διαδίκτυο και να διεκδικούν ένα μεγάλο μερίδιο εσόδων από την ελληνική αγορά.

Ας μην καθυστερούμε, όμως, άλλο! Πάμε να δούμε το Homeshop.gr, ένα ελληνικό πολυκατάστημα που πρόσφατα άνοιξε τις ηλεκτρονικές πύλες του και περιμένει για να μας εξυπηρετήσει.

ΓΕΝΙΚΑ

Πληκτρολογώντας www.homeshop.gr θα μεταφερθούμε στην εισαγωγική σελίδα του Homeshop ή "hom-e-shop", ενός ηλεκτρονικού



Η κεντρική σελίδα της κατηγορίας CD-ROM.

πολυκαταστήματος στο οποίο μπορούμε να βρούμε ό,τι θέλουμε για το σπίτι και όχι μόνο! Η σελίδα αυτή, όπως και όλες οι σελίδες του site, έχει όμορφη, λιτή και λειτουργική σχεδίαση, ακολουθώντας το νέο πρότυπο που χαρακτηρίζει τα αντίστοιχα διεθνή sites. Σημειωτέον ότι τον τελευταίο καιρό η τάση που επικρατεί διεθνώς στο Web design είναι η κατασκευή σελίδων πλούσιων σε περιεχόμενο, με πολλές επιλογές που διευκολύνουν την περιπλάνηση στο site, αλλά χωρίς πολλά γραφικά, ώστε να κατεβαίνουν στον υπολογιστή πιο γρήγορα. Ετσι, τώρα υπάρχει περισσότερο κείμενο και απουσιάζουν τα εντυπωσιακά μεν, "βαριά" δε κουμπιά, που έκαναν τις σελίδες να κατεβαίνουν αργά στον υπολογιστή. Το πρότυπο αυτό, λοιπόν, φαίνεται ότι ακολούθησε στη σχεδίασή του και το Homeshop. Μπορεί στην αρχή να σας ξενίσει το γεγονός ότι δεν θα δείτε πολλές και όμορφες εικόνες ή εντυπωσιακά κουμπιά, αλλά με μια πιο προσεκτική ματιά και μια μικρή περιπλάνηση στις υπόλοιπες σελίδες του θα εντυπωσιαστείτε από το πόσο γρήγορα και εύκολα μπορείτε να μεταβείτε από το ένα σημείο στο άλλο, κάτι πολύ σημαντικό για κάποιον που ψάχνει και θέλει να αγοράσει ένα προϊόν.

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ ΚΑΘΕ ΣΕΛΙΔΑ

Στην κορυφή κάθε σελίδας βρίσκεται ένα οριζόντιο πλαίσιο που περιέχει τα εικονίδια με τις βασικές επιλογές του site. Με τη σειρά και από αριστερά προς τα δεξιά, θα βρείτε τα εικονίδια: Βοήθεια, Βιβλίο διευθύνσεων, Προσωπικά Στοιχεία, Αρχική σελίδα, Homeshop, Καλάθι Αγορών, Είσοδος στο Κατάστημα, Ανα-



ζήτηση και Επικοινωνία. Οι περισσότερες από αυτές τις επιλογές δίνονται και σε κείμενο ακριβώς από κάτω, σε μία μικρή οριζόντια μπάρα, αν και μερικές φορές διαφέρει από το κείμενο στο αντίστοιχο εικονίδιο. Η μοναδική επιλογή που δεν υπάρχει σε εικονίδιο και τη βρίσκουμε μόνο στην κάτω μπάρα είναι το Ιστορικό Αγορών. Ακριβώς από κάτω υπάρχει ένα τρίτο οριζόντιο πλαίσιο, όπου εμφανίζονται τα μικρά banners των εταιρειών που δέλουν να διαφημιστούν μέσα από τις σελίδες του Homeshop. Τέλος, τα βασικά links του site τα συναντάμε στο κάτω μέρος κάθε σελίδας, ώστε ανά πάσα στιγμή να μπορούμε να μεταβούμε γρήγορα σε κάποια κεντρική ενότητα του site. Πρόκειται για ένα από τα θετικά στοιχεία της σχεδίασης, αφού το μεγαλύτερο πρόβλημα σε τέτοια sites είναι να χάνεται ο επισκέπτης-πελάτης και να μην ξέρει πώς να επιστρέψει σε κάποια σελίδα που του είχε κινήσει το ενδιαφέρον προηγουμένως.

Αριστερά υπάρχει ένα μεγάλο κάθετο πλαίσιο που περιέχει links με τις κατηγορίες των προϊόντων που μπορούμε να βρούμε και να αγοράσουμε από το κατάστημα. Όπως θα διαπιστώσετε, υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία κατηγοριών που δικαιολογούν το χαρακτηρισμό "πολυκατάστημα" που δώσαμε στην αρχή. Έχουμε τη δυνατότητα αγοράς πολλών πραγμάτων, από ένα βιβλίο ή CD μουσικής, μέχρι και όργανα γυμναστικής ή πλακάκια για το νέο σπίτι μας! Θα ήταν κουραστικό να σας αναφέρω όλες τις επιμέρους κατηγορίες, αλλά, πιστέψτε με, είναι πάρα πολλές.

Στο κέντρο περιέχονται κάποια προϊόντα από διάφορες κατηγορίες που προτείνει το Homeshop και πιο δεξιά το TOP 10 των προϊόντων που έχουν αγοράσει οι πελάτες του καταστήματος. Για κάθε προϊόν που βρίσκεται στην αρχική σελίδα υπάρχει και μικρή εικόνα του, όπως συμβαίνει και με τα περισσότερα προϊόντα που θα βρούμε στις επόμενες σελίδες.



Η κεντρική σελίδα της κατηγορίας Φωτογραφικές Μηχανές.

Σεκινώντας τη λεπτομερέστερη παρουσίαση των επιλογών του Homeshop, θα αρχίσουμε από τη βασικότερη, την εγγραφή νέου μέλους.

ΕΓΓΡΑΦΗ ΝΕΟΥ ΜΕΛΟΥΣ

Για να μπορέσουμε να παραγγείλουμε οποιοδήποτε προϊόν από το Homeshop και να πληρώσουμε με την πιστωτική μας κάρτα, θα πρέπει πρώτα να περάσουμε από την τυπική διαδικασία εγγραφής νέου μέλους. Αυτό γίνεται ώστε να μας δοθεί κάρτα μέλους με τον κωδικό μας, προκειμένου στη συνέχεια, με την εισαγωγή μόνο του e-mail και του κωδικού μας, να αγοράζουμε γρήγορα αυτό που θέλουμε. Όταν γραφόταν το άρθρο, υπήρχε η δυνατότητα για όποιον είχε ήδη κάρτα μέλους να συμπληρώσει μαζί με τα υπόλοιπα στοιχεία του και τον αριθμό της κάρτας και έτσι να μπορεί να συμμετάσχει με την πρώτη αγορά που θα έκανε από το



Στην καρτέλα εγγραφής Νέου Μέλους θα καταχωρίσουμε τα στοιχεία και τον κωδικό μας.

κατάστημα σε κλήρωση με δώρο έναν υπολογιστή για δέκα τυχερούς.

Η διαδικασία εγγραφής νέου μέλους είναι δωρεάν και δεν θα σας προβληματίσει ιδιαίτερα. Από τη στιγμή που θα εγγραφούμε ως μέλος, μπορούμε να κάνουμε login στο κατάστημα κάθε φορά που το επισκεπτόμαστε και να έχουμε πρόσβαση στα προσωπικά στοιχεία μας. Ως μέλος μπορούμε να ορίσουμε διαφορετικές διευθύνσεις στις οποίες θα αποστέλονται οι αγορές μας, κι έτσι δεν χρειάζεται κάθε φορά να εισάγουμε από την αρχή αυτά τα στοιχεία. Επίσης, ως μέλος έχουμε πρόσβαση και στην επιλογή Ιστορικό Αγορών, όπου μπορούμε να βλέπουμε τις αγορές που έχουμε κάνει και το στάδιο στο οποίο βρίσκονται οι παραγγελίες μας (αν έχουν αποσταλεί κ.λπ.). Σημειώνουμε ότι από τη στιγμή που θα κάνουμε login στο Homeshop, θα είμαστε σε περιβάλλον ασφαλούς λειτουργίας, κάτι που φαίνεται και από την κλειδαριά που υπάρχει στο κάτω μέρος του browser που χρησιμοποιούμε.



Η φόρμα αναζήτησης κάποιου προϊόντος που μας ενδιαφέρει.

SHOPPING THERAPY ΣΤΟ HOMESHOP

Καταρχήν, πρέπει να ξέρουμε τι θέλουμε να αγοράσουμε. Αν έχουμε κάτι στο μυαλό μας, τα πράγματα είναι εύκολα, μια και κάνοντας κλικ είτε στην αντίστοιχη κατηγορία προϊόντων είτε στο εικονίδιο με το μεγεθυντικό φακό, κάνουμε αναζήτηση στα προϊόντα του καταστήματος για να δούμε αν έχει αυτό που θέλουμε.

Κάνοντας κλικ σε κάποια κατηγορία προϊόντων, π.χ. στην κατηγορία Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές, θα μεταφερθούμε στην αντίστοιχη ενότητα. Εκεί θα βρούμε τον κατάλογο με όλα τα προϊόντα της κατηγορίας, ενώ κάτω από την επικεφαλίδα της κατηγορίας υπάρχουν ως links και όλες οι υποκατηγορίες, στο παράδειγμά μας οι Software και Περιφερειακά. Τώρα, αν θέλουμε, μπορούμε να κάνουμε κλικ σε κάποια υποκατηγορία, η οποία με τη σειρά της θα μας μεταφέρει στην αντίστοιχη ενότητα και ούτω καθεξής. Στην επικεφαλίδα κάθε κατηγορίας εμφανίζονται ιεραρχικά όλες οι ανώτερες κατηγορίες, στις οποίες έχουμε επίσης πρόσβαση με ένα κλικ.

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι όλα τα προϊόντα που θα βρούμε στο Homeshop είναι κατηγοριοποιημένα σε δενδροειδή μορφή, κάτι που μας διευκολύνει στην αναζήτησή μας.

Ακόμη ένας τρόπος εύρεσης των προϊόντων είναι με τη χρήση της μηχανής αναζήτησης του site. Σε αυτήν μπορούμε να εισαγάγουμε ένα μέρος από το όνομα του προϊόντος που μας



Βλέποντας τα αποτελέσματα της αναζήτησής μας.

ενδιαφέρει ή κάποια σύντομη περιγραφή του, καθώς και να περιορίσουμε την αναζήτηση εισάγοντας κριτήρια με την κατώτερη και ανώτερη τιμή που επιθυμούμε και, βέβαια, να διαλέξουμε μία από τις κατηγορίες των προϊόντων. Τα αποτελέσματα της αναζήτησης εμφανίζονται σε νέα σελίδα και δίπλα από το όνομα των προϊόντων υπάρχει η τιμή του και ένα καλαθάκι, για να το βάλουμε γρήγορα στο περίφημο shopping bag αγορών μας.

Οποιοι και από τους δύο τρόπους και να επιλέξουμε, είναι σίγουρο ότι πολύ γρήγορα θα

σας. Για κάθε προϊόν βλέπουμε την τιμή του σε δραχμές αλλά και σε ευρώ (πρέπει να αρχίσουμε να το συνηθίζουμε σιγά σιγά), ενώ από κάτω υπάρχει το σύνολο, επίσης και στα δύο νομίσματα. Σε περίπτωση αλλαγών στην παραγγελία μας, μπορούμε, κάνοντας κλικ στην επιλογή Ενήμερωση, να δούμε τις αλλαγές αυτές ή να επιλέξουμε Ακύρωση Αλλαγών, για να μείνουν όλα όπως ήταν πριν. Όταν είμαστε σίγουροι ότι έχουμε επιλέξει αυτά που θέλουμε, μπορούμε να τα παραγγείλουμε κάνοντας κλικ στην επιλογή Παραγγελία.



Στο Βιβλίο Διευθύνσεων μπορούμε να καταχωρίσουμε αρκετές από τις διευθύνσεις στις οποίες θέλουμε να αποστέλλονται οι αγορές μας.



Αναλυτική παρουσίαση της Web camera που επιλέξαμε.

δούμε αν αυτό που θέλουμε υπάρχει στο κατάστημα, για να αποφασίσουμε αν μας συμφέρει (από οικονομική άποψη) η αγορά του.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Αξίζει νομίζω να σταθούμε για λίγο στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζει τα προϊόντα του το Homeshop. Σε κάθε κατηγορία περιλαμβάνονται οκτώ από τα προϊόντα που ανήκουν σε αυτήν με μία εικόνα τους και την τιμή τους. Οπου δεν υπάρχει εικόνα του προϊόντος, υπάρχει η εικόνα με το λογότυπο του Homeshop. Στο κάτω μέρος της οθόνης, όταν τα προϊόντα είναι περισσότερα, υπάρχει μία λίστα με τα υπόλοιπα και την τιμή τους. Κάνοντας κλικ σε συγκεκριμένο προϊόν, θα ανοίξει μία σελίδα με την πλήρη περιγραφή του και την εικόνα του. Από αυτό το σημείο, μπορούμε επίσης να επιλέξουμε αν θέλουμε να το βάλουμε στο καλάθι των αγορών μας.

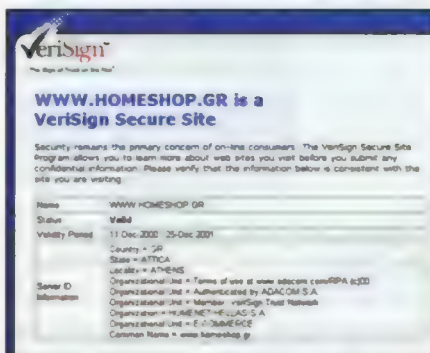
Ενα στοιχείο που μου άρεσε πολύ ήταν ότι όλες οι εικόνες, κάνοντας κλικ πάνω τους, εμφανίζονται σε μεγαλύτερη ανάλυση, ώστε να σχηματίσουμε καλύτερη άποψη.

ΚΑΛΑΘΙ ΑΓΟΡΩΝ

Σε αυτή τη σελίδα βλέπουμε κάθε φορά τα προϊόντα που έχουμε επιλέξει να αγοράσουμε. Υπάρχει η δυνατότητα προσδιορισμού της ποσότητας των προϊόντων, αν είναι περισσότερα από ένα, που θέλουμε να αγοράσουμε, όπως επίσης ακύρωσης της επιλογής αν το μετανιώ-

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Όπως προαναφέραμε, για να μπορούμε να παραγγείλουμε κάποιο προϊόν, πρέπει πρώτα να έχουμε εγγραφεί ως νέο μέλος. Αν το έχουμε κάνει, τότε στη σελίδα της παραγγελίας τα στοιχεία μας θα περαστούν αυτόματα και θα επιλέξουμε σε ποια διεύθυνση από αυτές που έχουμε καταχωρίσει στο Βιβλίο Διευθύνσεων θέλουμε να αποσταλούν οι αγορές μας. Τέλος, μένει να αποφασίσουμε αν θα πληρώσουμε με χρέωση της πιστωτικής κάρτας ή με αντικαταβολή. Η τελευταία επιλογή (της αντικαταβολής) θα βγάλει από τη δύσκολη θέση όσους δεν



Η σελίδα του VeriSign, όπου φαίνεται ότι το Homeshop είναι πιστοποιημένο για ασφαλείς συναλλαγές.

έχουν πιστωτική κάρτα ή όσους δεν εμπιστεύονται ακόμα τις ηλεκτρονικές συναλλαγές. Προς το παρόν, υποστηρίζονται μόνο οι κάρτες VISA, αλλά, όπως αναφέρεται στο site, πολύ σύντομα θα υποστηρίζονται και οι κάρτες Diners και Mastercard.

Ενα πολύ θετικό στοιχείο στη διαδικασία παραγγελίας είναι η παρουσίαση της αναλυτικής χρέωσης. Κάθε φορά βλέπουμε με μια ματιά πόσο θα μας στοιχίσουν τα προϊόντα που επιλέξαμε, πόσο στοιχίζουν τα έξοδα αποστολής και, βέβαια, το συνολικό ποσό.

Οι συναλλαγές γίνονται σε ασφαλές περιβάλλον με τη χρήση της τεχνολογίας κρυπτογράφησης Secure Socket Layer (SSL) 128bit, ενώ για την ασφάλεια των συναλλαγών στο Homeshop εγγυάται η εταιρεία VeriSign. Μπο-

ρούμε ανά πάσα στιγμή να κάνουμε κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο για να το επιβεβαιώσουμε.

Στο σημείο αυτό θα κάνω μία παρατήρηση για όσους φοβούνται τις ηλεκτρονικές συναλλαγές. Κάποια στιγμή πρέπει όλοι να καταλάβουμε ότι το να μας κλέψουν τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας μας κατά τη διάρκεια μιας ηλεκτρονικής συναλλαγής είναι πολύ δύσκολο (έως αδύνατο) και, σίγουρα, πολύ πιο δύσκολο από το να τον αντιγράψει κάποιος υπάλληλος σε οποιοδήποτε κατάστημα, όταν του δίνουμε την κάρτα μας για να την περάσει από το μηχάνημα. Όταν πρόκειται, λοιπόν, για συναλλαγή με ένα επώνυμο ηλεκτρονικό κατάστημα δεν πρέπει να φοβόμαστε. Κάποια "άλλα" sites πρέπει να φοβάστε, εκείνα που είναι αμφιβόλου "ηθικής" και για τα οποία δεν εγγυάται τις συναλλαγές τους κανένας επώνυμος οίκος πιστοποίησης.

ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΙΣ

Από τα links που υπάρχουν, επιλέγοντας το Εξυπηρέτηση Πελατών, μπορούμε να πάρουμε μερικές πληροφορίες για τη λειτουργία του site. Στην επιλογή Επικοινωνία θα βρούμε τα τηλέφωνα της εταιρείας, το fax, αρκετά e-mails και τη διεύθυνση των γραφείων της, ώστε να επικοινωνήσουμε μαζί της με όποιο τρόπο μάς



Κάνοντας κλικ στο ερωτηματικό, μπορούμε να ενημερωθούμε για πάρα πολλά πράγματα που αφορούν στο site και την παραγγελία μας.

Κάνετε τις αγορές σας από το σπίτι!

Βολεύει! Κάθε στιγμή μπορούμε να κάνουμε κλικ στην επιλογή Βοήθεια, οπότε θα βρεθούμε σε μία σελίδα με πληροφορίες για το σύστημα ασφαλείας των συναλλαγών και τη συνολική διαδικασία που ακολουθείται για την παράδοση της παραγγελίας μας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Homeshop μπορεί άνετα να συγκριθεί με ανάλογα sites του εξωτερικού. Η εντύπωση που

αποκομίσαμε από την περιήγηση στις σελίδες του ήταν θετική, κάτι στο οποίο συνέβαλαν η γρήγορη μετάβαση σε κάθε κατηγορία προϊόντων με μερικά μόνο κλικ, η σωστή κατηγοριοποίηση, η αναλυτική παρουσίαση των προϊόντων του και η αίσθηση της ασφάλειας που σου έδινε το site κατά τις συναλλαγές. Στα αρνητικά θα έβαζα μόνο το γεγονός ότι δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία προϊόντων σε κάθε κατηγορία, σημείο στο οποίο εντοπίζεται και η

διαφορά με τα αντίστοιχα ξένα sites. Για να σας δώσω ένα παράδειγμα, στην κατηγορία των Βιβλίων, στην υποενοότητα Σένη Λογοτεχνία υπάρχουν μόνο 22 βιβλία! Ελπίζω στο μέλλον οι υπεύθυνοι του Homeshop να φροντίσουν να εμπλουτίσουν όλες τις κατηγορίες με πληθώρα επιλογών.

Μέχρι τον επόμενο μήνα, λοιπόν, happy shopping!

PC

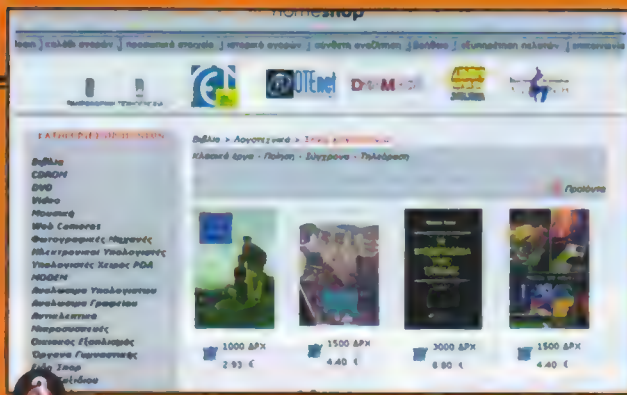
Διαδικασία Παραγγελίας



1. Από εμένα επιλέγουμε σε ποια κατηγορία θέλουμε να κάνουμε την αγορά.



2. Επιλέγουμε βιβλίο για να μεταβούμε στην κατηγορία βιβλίων της κατηγορίας βιβλίων.



3. Επιλέγουμε τον κατασκευαστή που θέλουμε και πάλι βιβλίο διαφορετικό.



4. Πάλι βιβλίο με την κατηγορία που θέλουμε και πάλι βιβλίο.



5. Επιλέγουμε το βιβλίο που θέλουμε.



6. Πάλι βιβλίο που θέλουμε και πάλι βιβλίο.

miliala

→ 2001



Η Miliala είναι μία διεθνής έκθεση-σώου, που διεξάγεται κάθε χρόνο στις Κάννες της Γαλλίας και συγκεντρώνει όλα τα νέα ταλέντα και τις μεγάλες εταιρείες, οι οποίες επιδεικνύουν τα "καλούδια" τους. Φέτος, λοιπόν, πολλές γνωστές εταιρείες software παρουσίασαν τα νέα δημιουργήματά τους, τα οποία και θα σχολιάσουμε ευθύς αμέσως.

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Προτού ξεκινήσουμε, θα ήθελα να σας ενημερώσω πως η παρουσίαση των εταιρειών γίνεται με αλφαβητική σειρά. Ας δούμε, λοιπόν, τι μας επιφύλαξαν ορισμένοι από τους κολоссούς του gaming.

CRYO INTERACTIVE

(<http://www.cryo-interactive.com>)

Η Cryo είναι μία εταιρεία με παράδοση στο χώρο του gaming και ειδικά στο χώρο των adventures. Αυτή τη φορά, όμως, ξεφεύγει από τη γραμμή αυτή και μας προτείνει αρκετούς ενδιαφέροντες τίτλους:

WOODY WOODPECKER Χε-χε-χε-χε-χέεεε (τραβηγμένο)! Εντάξει, δεν μπορώ να αποδώσω τη φωνή του γνωστού μας Γούντι του τρυποκάρυδου, αλλά όλο και κάτι θα σας δύμισε, έτσι δεν είναι; Ο σατανικός Buzz Buzzard, λοιπόν, έχει απαγάγει τα ανίψια του φίλου μας και τα κρατά αιχμάλωτα σε ένα λούνα παρκ. Φυσικά, ο Woody (εσείς δηλαδή) δεν θα μείνει με σταυρωμένα τα χέρια και θα σπεύσει να σώσει τα αγαπημένα του πρόσωπα. Το όλο στήσιμο του παιχνιδιού (περιβάλλον, κινήσεις και ήχοι) θυμίζουν έντονα τη σειρά cartoon.

EGYPT KIDS Εδώ έχουμε ένα adventure εκπαιδευτικού περιεχομένου, που απευθύνεται κυρίως στις μικρότερες ηλικίες και έχει δημιουργηθεί σε συνεργασία με τον Εθνικό Οργανισμό Μουσείων. Οι παίχτες θα βρεθούν αρχικά στην Ηλιόπολις, όπου και θα πρέπει να λύσουν αρκετούς γρίφους και μυστήρια. Είναι

μία καλή ευκαιρία για να συνδυάσουν τα παιδιά διασκέδαση και μάθηση.

PERSIAN WARS Arabian Night Conquerors: Πρόκειται για ένα RTS game με έντονα στοιχεία adventure. Σύμφωνα με έναν μύθο, το δαχτυλίδι του βασιλιά Σολομώντα έπεσε από τον ουρανό. Οποιος το βρει, θα αποκτήσει τεράστια δύναμη και πλούτη, που θα τον κάνουν τον απόλυτο κυρίαρχο του κόσμου. Κάπως έτσι, λοιπόν, έχει η υπόθεση του παιχνιδιού αυτού, το οποίο - όπως ίσως θα έχετε καταλάβει - μας μεταφέρει στη Μέση Ανατολή, όπου τρεις φυλές άρχισαν να ψάχνουν για το θρυλικό δαχτυλίδι. Εσείς θα είστε ο άνθρωπος-κλειδί, καθώς δεν θα ανήκете σε ένα στρατόπεδο, αλλά θα συνεργάζεστε ενίοτε με όλα. Φυσικά, θα συμπεριλαμβάνεται και όλη η μαγεία της Ανατολής.

JEKYLL AND HYDE Είμαι σίγουρος πως την ιστορία του Dr Jekyll & Mr. Hyde λίγο-πολύ θα τη γνωρίζετε. Ο συνήθως φιλήσυχος Dr Jekyll ανακάλυψε μία μυστική φόρμουλα που τον μεταμόρφωνε σε τέρας (ήφιδες που θέλουν τον αρχισυντάκτη του περιοδικού να διαδέχεται μεγάλο απόδεμα αυτού του υγρού και να το κατα-

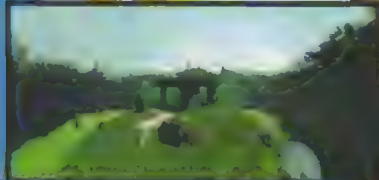
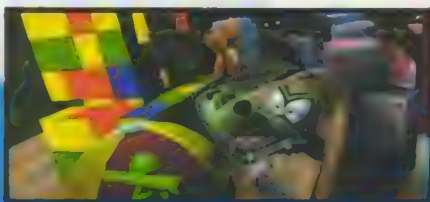
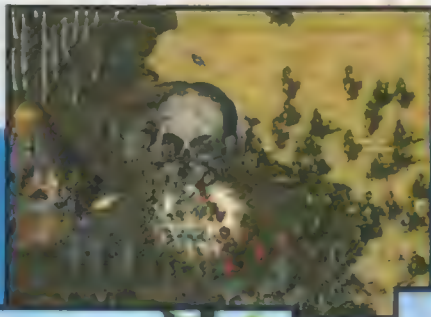
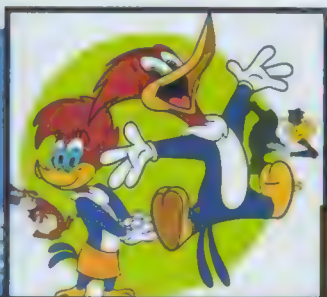
MEGARACE 3 Και εδώ έχουμε να κάνουμε με μία συνέχεια, αυτή τη φορά της σειράς Megarace, η οποία αποκτά το τρίτο μέλος της. Αν δεν το γνωρίζετε, πρόκειται για ένα φουτουριστικό racing-action game. Αυτή τη φορά το περιβάλλον είναι πλήρως τρισδιάστατο, ενώ και τα οχήματα έχουν αυξηθεί. Επιπλέον τα τελευταία διαθέτουν διαφορετικές συμπεριφορές και ειδικά χαρακτηριστικά (όπλα), ενώ στην πορεία μπορείτε να τα τροποποιήσετε σύμφωνα με τα γούστα σας. Το σίγουρο είναι πως με τέτοια οχήματα δεν θα αφήσετε κανέναν να σταθεί εμπόδιο στο δρόμο σας!

ARTHUR'S KNIGHTS - CHAPTER II Το δεύτερο κεφάλαιο της ιστορίας με θέμα το βασιλιά Αρθούρο και τους ιππότες του. Εδώ, λοιπόν, ο Brawdwn, αφού νίκησε τον κατά το ήμισυ αδερφό του Morgana, χρίζεται βασιλιάς της Αττεbates από τον ίδιο τον Αρθούρο. Γυρίζει, λοιπόν, στο κάστρο του για να απολαύσει τους καρπούς των κόπων του. Ομως, οι

ρια ξεπροβάλλουν σχετικά με το μύθο της Ατλαντίδας, τα οποία περιμένουν να τα διαλευκάνετε. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να ζήσετε μία νέα οπτικοακουστική εμπειρία στο στυλ που μας έχει συνηθίσει η Cryo.

ZORO Ακόμη ένας κινηματογραφικός και τηλεοπτικός ήρωας ζωντανεύει στις οθόνες μας. Ο Ζορο εμφανίστηκε το 1919 και από τότε έχει αποκτήσει πολλούς φίλους, ενώ παραμένει διαχρονικά και ένα από τα αγαπημένα κοστούμια των πισσικράδων για τις απόκριες. Τώρα, λοιπόν, ήρθε η ώρα να τον χειριστούμε σε ένα adventure game με σκίφες επιρροές από το Thief, το οποίο θυμίζει έντονα τόσο την τηλεοπτική σειρά όσο και τα σχετικά comics. Θα πρέπει να ολοκληρώσετε 8 αποστολές γεμάτες με μυστήριο αλλά

Cryo



ναλάνει κάθε πρωί, ελέγχοντα ως ανακριβείς!). Υστερα από πολλές προσπάθειες, κατάφερε να απαλλαχθεί από τον εφιάλη - αλλά όχι για πάντα. Μία μέρα η κόρη του πέφτει θύμα απαγωγής και αν θέλει να την ξαναδεί ζωντανή, θα πρέπει να παραδώσει στους απαγωγείς πολύτιμα μυστικά του... επαγγέλματος. Έχει μόνο μία νύχτα στη διάθεσή του για να δράσει. Προκειμένου, λοιπόν, να τα καταφέρει, ξεθάβει την παλιά φόρμουλα και μεταμορφώνεται σε τέρας πάλι σε αυτό το εντυπωσιακό real time 3D action-adventure παιχνίδι.

ROLAND GARROS 2001 Η συνέχεια της επιτυχημένης έκδοσης του 2000 βρίσκεται προ των πυλών. Η βασική δομή του παραμένει ουσιαστικά η ίδια, αλλά έχουν γίνει και κάποιες αναγκαίες μικροπροσθήκες. Μία πολύ καλή επιλογή για τους φίλους των games.

μελάδες του μόλις τώρα αρχίζουν. Όλο το βασίλειό του είναι καταραμένο και, φυσικά, κάτι πρέπει να κάνει γι' αυτό. Επειτα από μία μεγάλη περιπλάνηση και περιπέτεια, καταφέρνει να σπάσει την κατάρα. Ομως μόλις γυρίζει, διαπιστώνει πως έχουν περάσει 20 χρόνια και η Βρετανία δεν είναι πλέον όπως την ήξερε, καθώς εκτός των άλλων δοκιμάζεται και από έναν σκληρό εμφύλιο πόλεμο.

ATLANTIS III - BEYOND ATLANTIS Το όνομα Atlantis προκαλεί πάντα ρίγη συγκίνησης στους απανταχού adventure-άδες. Τώρα, λοιπόν, ετοιμάζεται αισιώς το τρίτο μέρος της σειράς, το οποίο παρουσιάζει υπό μία νέα οπτική γωνία το μύθο της Ατλαντίδας, σε συνδυασμό με μία νέα οπτική και ακουστική εμπειρία. Αρκεί να σας πω ότι στον τομέα του ήχου έχει προστεθεί η φωνή της ηθοποιού Chiara Mastroianni. Νέα μυστή-

και... ρομαντισμό σε ένα εξωτικό περιβάλλον. Στα δεπικά του πρέπει να συμπεριληφθεί και το προσαρμοζόμενο επίπεδο δυσκολίας.

Μεταξύ των νέων παρουσιάσεων συμπεριλαμβάνονται ακόμη και τα Gift και Hellboy, στα οποία είχαμε αναφερθεί παλαιότερα από τη στήλη "PC Games". Το Gift σύντομα θα παρουσιαστεί μέσα από τις σελίδες του "PC Master", ενώ το Hellboy έχει ήδη κυκλοφορήσει στο εξωτερικό, αλλά στο... Ελλάντα δεν έχει έρθει ακόμη. Για να δούμε πότε θα μας θυμηθούν.

Γενικά, πάντως, η Cryo Interactive είχε την πιο αισθητή παρουσία στο χώρο, καθώς οι περισσότεροι τίτλοι της αναμένονται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

INFOGRAMES

(<http://www.infogrames.com>)

Εδώ τα πολλά λόγια είναι φτώχεια. Η Infogrames, μετά τις τελευταίες κινήσεις της, έχει μεταβληθεί σε μία απ' τις μεγαλύτερες εταιρείες software σε παγκόσμιο επίπεδο. Ας δούμε, λοιπόν, τι νέο είχε να παρουσιάσει στη φετινή Milia.

ASTERIX MEGA-MADNESS Ο τίτλος μοιάζει πολύ ως προς το στήσιμο με το πρόσφατο Asterix The Gallic War της ίδιας εταιρείας. Οι Γαλάτες, λοιπόν, ετοιμάζουν ένα μεγάλο πάρτι, με πολλά πρωτότυπα αγωνίσματα και καλείστε να λάβετε μέρος σε αυτά.

MONOPOLY TYCOON Η γνωστή μας Monopoly τώρα και σε 3D! Η λογική του παιχνιδιού παραμένει η ίδια, αλλά έχουν γίνει και κάποιες τροποποιήσεις, όπως η ύπαρξη ενεργών κατοίκων στις πόλεις σας.

NICKTOON RACING Ένα παιδικό racing με

κεντρικός ήρωάς του) πρέπει να επαναφέρει την ειρήνη στο νησί Μορτόρ και συνάμα να μην αργήσει για το βραδινό φαγητό.

PUTT-PUTT Ακόμα ένα "παιδικό" racing παιχνίδι. Μόνο που αυτή τη φορά πρωταγωνιστούν "έμφυχα" αυτοκίνητα (αν μπορεί να σταθεί τέτοιος όρος), δηλαδή χωρίς οδηγούς.

SPY FOX Τελικά, οι "παιδικές" προσεγγίσεις της Infogrames δεν έχουν τελειωμό. Άλλο ένα τέτοιο παιχνίδι είναι το Spy Fox, στο οποίο θα παίξετε το ρόλο μίας αλεπού-κατασκοπού. Απώτερος σκοπός σας θα είναι να σώσετε τον κόσμο από τα χέρια ενός παρανοϊκού.

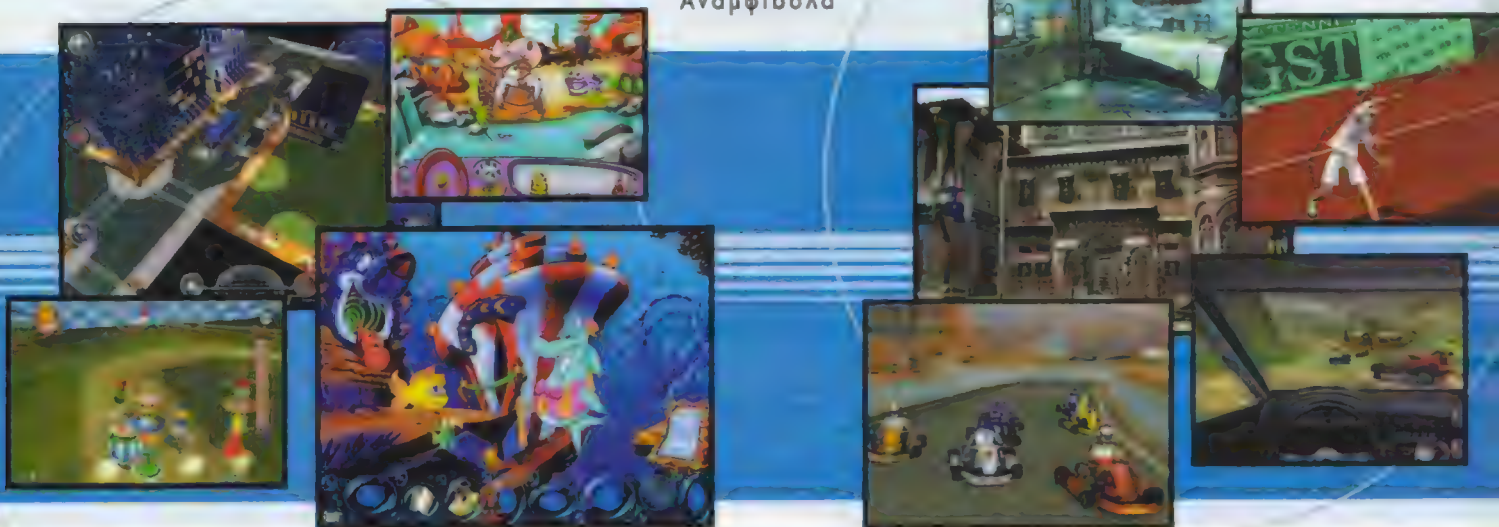
TECHNOMAGE Επιτέλους, κάτι διαφορετικό. Φαίνεται πως τα καλά τ' άφησαν για το τέλος. Πρόκειται για ένα action/adventure που λαμβάνει χώρα σε έναν φανταστικό κόσμο. Εσείς θα παίξετε το ρόλο του Melvin και θα πρέπει πάλι να σώσετε τον κόσμο. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε πολλούς χαρκτηρες, φιλικούς και εχθρικούς.

Αναμφίβολα

ROAD TO INDIA Πρόκειται για ένα adventure με πολύ καλά γραφικά και σενάριο. Θα παίξετε το ρόλο του Fred Reynolds, ο οποίος μεταβαίνει στο Νέο Δελχί (πρωτεύουσα της Ινδίας) για να συναντήσει την αρραβωνιαστικιά του, την Anusha, και τους γονείς της. Σαφνικά, όμως, και χωρίς να το καταλάβει, θα βρεθεί μπλεγμένος σε μία περίεργη υπόθεση, στην οποία εμπλέκονται και δρασκευτικές κάστες. Σκοπός σας θα είναι να διαλευκάνετε το μυστήριο.

TENNIS Δεν νομίζω πως χρειάζεται να σας πω τίποτα για αυτό το είδος του παιχνιδιού. Το μόνο σχόλιο που θα κάνω είναι ότι σας δίνει τη δυνατότητα να πάρετε μέρος σε 30 τουρνουά σε όλο τον κόσμο και να συναγωνιστείτε με 64 πραγματικούς

Microids



Infogrames

ήρωες τους επιτυχημένους (στο εξωτερικό) cartoon χαρακτήρες.

SHEEP DOG N' WOLF Ο γνωστός μας Coyote βρίσκεται και πάλι σε αναζήτηση τροφής. Ένα action game εμπνευσμένο από τους γνωστούς ήρωες των Looney Toons, που υπόσχεται αρκετό γέλιο σε όσους ασχοληθούν μαζί του.

FREDDY FISH Πρόκειται για έναν πρωτότυπο τίτλο. Πρόκειται για ένα υποθαλάσσιο adventure σε Western περιβάλλον, με πρωταγωνιστές ψάρια και άλλα θαλάσσια όντα. Αν μη τι άλλο, ακόμη ένας διασκεδαστικός τίτλος.

RAJAMA SHAM Και αυτός ο τίτλος απευθύνεται στις μικρότερες ηλικίες. Ο Rajama Sam (ο

ένας από τους πολλά υποσχόμενους τίτλους της εταιρείας.

Επίσης, η εταιρεία παρουσίασε τα Alone in the Dark 4, Desperados και Edge of Chaos. Αυτό που προκαλεί εντύπωση είναι οι πολλοί παιδικοί τίτλοι που ετοιμάζει η Infogrames, οι οποίοι καταμαρτυρούν τη στροφή που ετοιμάζει η εταιρεία προς τις μικρές ηλικίες. Το αν θα τα καταφέρουν, θα φανεί με το πέρασμα του χρόνου.

MICROIDS

(<http://www.microids.com>)

Η γαλλική Microids τηρεί τον κανόνα "λίγα και καλά" όσον αφορά στην παραγωγή games. Έτσι, ενώ παρουσίασε αξιόλογους τίτλους, ήταν οι λιγότεροι αριθμητικά εν συγκρίσει με τις υπόλοιπες εταιρείες.

παίκτες. Φυσικά, ο καθένας από αυτούς είναι διαφορετικής δυναμικότητας. Αν νομίζετε πως μπορείτε να ανεβείτε στο Νο1 της παγκόσμιας κατάταξης, ιδού η ευκαιρία να το αποδείξετε.

DRUUNA Το Druuna είναι ένα adventure με στοιχεία arcade. Η ηρωίδα μας περιμένει κάποιον για να την απαλλάξει από τον άρρωστο και κλειστοφοβικό κόσμο της. Στον κόσμο αυτό οι άνθρωποι υποφέρουν από έναν περίεργο ιό που τους μετατρέπει σε αιμοδιψή τέρατα (χμ, κάτι από Resident Evil μου θυμίζει). Η μορφή της Druuna προέρχεται από cartoon-ηρωίδα και εμφανίζεται για πρώτη φορά σε computer game.

MASTER RALLYE Πώς λέμε Rally Masters; Καμία σχέση, εκτός βέβαια από το ότι ανήκουν στην ίδια κατηγορία. Αν και αυτό δεν είναι απόλυτο, καθώς το Master Rallye πραγματεύεται αγώνες με off-road οχήματα. Θα έχετε τη δυνατότητα

να οδηγήσετε τα πιο καλά αμάξια του είδους (4x4) σε πολλές διαδρομές. Θα περιέχει 2 modes παιχνιδιού, arcade και simulation, για ξεχωριστές συγκινήσεις. Φαίνεται, λοιπόν, πως οι φίλοι της virtual ταχύτητας θα αποκτήσουν άλλο ένα κομμάτι στη συλλογή τους.

INTERNATIONAL KARTING Εδώ έχουμε έναν εξομοιωτή ενός πολύ διασκεδαστικού αθλήματος. Το karting ως άθλημα απαιτεί ιδιαίτερες ικανότητες από τους οδηγούς που λαμβάνουν μέρος. Η Microïds προσπαθεί να μεταφέρει εδώ όλες τις πραγματικές συνθήκες που θα συναντήσετε σε έναν τέτοιο αγώνα, από αυτές που θα συναντήσει κάποιος πρωτοεμφανιζόμενος σε μία μικρή πίστα, μέχρι εκείνες του παγκόσμιου πρωταθλήματος. Περιλαμβάνει 10 circuits, με διαφορετικές πίστες για τα δύο είδη οχημάτων (250cc, 100cc και 150cc), καθώς και τρεις κατηγορίες πρωταθλημάτων.

ECONOMIC WAR Άλλο ένα παιχνίδι "οικονομικού" περιεχομένου, ιδωμένο όμως από μία πιο "σοβαρή" σκοπιά. Θα πρέπει να βασιστείτε στη στρατηγική, τις ανταλλαγές, τη διπλωματία και στην... πονηρία σας, προκειμένου να χτίσετε την οικονομική αυτοκρατορία σας.

NEOSPACE Το Neospace είναι ένας multiplayer τίτλος που σας μεταφέρει στο διαδικτυακό διάστημα. Συνδυάζει στοιχεία RTS και οικονομικής εξομοίωσης, ενώ το περιβάλλον είναι πλήρως τρισδιάστατο.

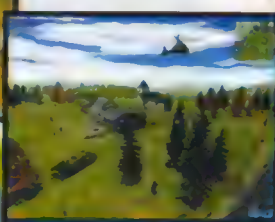
DYNASTY ON-LINE Άλλος ένας on-line τίτλος, τον οποίο χαρακτηρίζει το φουτουριστικό περιβάλλον γεμάτο καρτουνίστικα γραφικά. Και σε αυτό η υπόθεση είναι οικονομικού περιεχομένου καθώς θα πρέπει να δημιουργήσετε πρωτότυπα προϊόντα και να τα πουλήσετε, ενώ πολύ χρήσιμοι θα είναι και οι κατάσκοποι σας που θα σας πληροφορούν για τις κινήσεις των αντιπάλων σας.

STARTPEACE Το Startpeace είναι το πρώτο on-line

Global Positioning System, προκειμένου να αποδώσει όσο πιο πιστά γίνεται όλες τις πίστες. Χρησιμοποιεί μία νέα engine γραφικών, τη Revenge, και υπόσχεται υψηλό δείκτη AI. Στο CD-ROM του παρόντος τεύχους θα βρείτε το demo του παιχνιδιού, για να πάρετε μια πρώτη γεύση.

CONFLICT ZONE Ένα RTS game με πλήρως τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Εξελίσσεται στον 21ο αιώνα, όπου οι πόλεμοι λαμβάνουν χώρα όχι μόνο στο πεδίο της μάχης αλλά και στα εξώφυλλα των εφημερίδων (κάτι που δεν απέχει και τόσο από την πραγματικότητα). Το παιχνίδι συνδυάζει δηλαδή στοιχεία στρατηγικής με δημό-

Ubisoft



Monte Cristo

MONTE CRISTO

(<http://www.montecristogames.com>)

Μία άγνωστη στο ευρύ κοινό εταιρεία, παρουσίασε και αυτή τις μελλοντικές κυκλοφορίες της.

CRAZY FACTORY Χτίστε ό,τι πιο τρελό μπορείτε να φανταστείτε: τουαλέτες με τηλεόραση, καζανάκια με αναγνώριση φωνής και πολλά ακόμα. Αφού τα δημιουργήσετε, θα πρέπει να φτιάξετε και την απαραίτητη διαφημιστική καμπάνια, προκειμένου να προσελκύσετε αγοραστές. Μία αρκετά διασκεδαστική προσέγγιση του κόσμου της βιομηχανίας.

multiplayer city builder game. Ξεκινάτε το παιχνίδι με ένα χρηματικό σκοπό και σκοπός σας είναι να κυριεύσετε τον κόσμο (όχι βέβαια με πολέμους). Γενικά παρατηρείται μία τάση της Montecristo στα οικονομικού περιεχομένου games, γεγονός που ίσως να σπινέ το ενδιαφέρον του χρήστη, αφού δεν θα βρίσκει κάτι το διαφορετικό.

UBISOFT

(<http://www.ubisoft.com>)

Η Ubisoft είναι μία κάπως αμφιλεγόμενη εταιρεία στο χώρο, καθώς έχει παρουσιάσει καλούς τίτλους αλλά και... "πατάτες". Στη Milia 2001 η εταιρεία παρουσίασε τους εξής:

F1 RACING CHAMPIONSHIP Εδώ, όπως καταμαρτυρεί και ο τίτλος του, έχουμε ένα racing game που ασχολείται με το μαγικό κόσμο της Formula 1. Είναι το πρώτο game που χρησιμοποιεί το

σίες σχέσεις. Άλλωστε είναι γνωστός ο ρόλος των ΜΜΕ (Μην Μας Ενοχλείτε) στη διαμόρφωση ή πιο σωστά στην κατεύθυνση της κοινής γνώμης (ειδικά στη χώρα μας, άφθονα τα παραδείγματα). Το παιχνίδι θα περιέχει 16 αποστολές, ενώ θα υπάρχει η δυνατότητα απόκτησης χρημάτων, τα οποία θα χρησιμοποιείτε για να αγοράζετε νέα όπλα.

Εκτός των προαναφερόμενων παιχνιδιών η εταιρεία αυτά παρουσίασε και το **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**, παρουσίαση του οποίου περιλαμβάνεται στη στήλη "PC Matrix".

Αυτή ήταν, λοιπόν, η παρουσία των εταιρειών software στη Milia 2001. Η έκθεση σίγουρα δεν είχε την αίγλη της E3, η οποία είναι κατεξοχήν gaming event, ωστόσο μας έδωσε την ευκαιρία να πάρουμε μια πρώτη γεύση για κάποιες σημαντικές νέες κυκλοφορίες.

PC

Είναι πρωί, μόλις σηκωθήκατε από το κρεβάτι και ετοιμάζετε έναν καφέ. Παίρνετε τη χθεσινή εφημερίδα και πάτε στο γραφείο σας. Τη συνδέετε με την ειδική συσκευή, μπαίνετε στο Internet και κατεβάζετε την ύλη της ημέρας. Τα ψηφιακά γράμματα ανασυντάσσονται πάνω στα φύλλα και ύστερα από λίγα λεπτά παίρνετε την εφημερίδα σας και κάθεστε στο σαλόνι για να διαβάσετε τα τελευταία νέα, πίνοντας το πρωινό καφεδάκι σας! Αν όλα αυτά σας φαίνονται σαν μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας, μάλλον δεν έχετε ακούσει τίποτα για το e-paper ή ηλεκτρονικό χαρτί.

Όλοι ίσως να έχετε ακούσει για τα e-books, για την προσπάθεια δηλαδή να υπάρξει ένα πρότυπο ώστε να μπορούμε να διαβάζουμε κείμενα και βιβλία από τον υπολογιστή μας ή το PDA μας. Αλλά η αίσθηση του να ξεφυλλίζεις ένα βιβλίο ή την εφημερίδα δεν μπορεί συγκριθεί αλλά ούτε και να αντικατασταθεί εύκολα από την αίσθηση ενός φορητού υπολογιστή στα γόνατά. Ούτε είναι εύκολο όμως να παίρνουμε παντού μαζί μας τον υπολογιστή για να διαβάσουμε το αγαπημένο μας μυθιστόρημα. Δεν θα μπορούσε να υπάρχει ένα βιβλίο από χαρτί ή έστω μία τεχνολογική παραλλαγή του γνωστού μας χαρτιού, που μόλις το διαβάζαμε, να μπορούσε να "προγραμματιστεί" ξανά, ώστε να εμφανίσει ένα άλλο μυθιστόρημα;

Πάνω σε αυτή την ιδέα δουλεύουν ήδη αρκετοί ερευνητές και τα πρώτα αποτελέσματα είναι πάρα πολύ ενθαρρυντικά. Όσοι γνώριζαν για τις έρευνες αυτές, τοποθετούσαν την

κυκλοφορία του ηλεκτρονικού χαρτιού στα μέσα της επόμενης δεκαετίας, αλλά σύμφωνα με τα τελευταία επιτεύγματα των ερευνητών, το ηλεκτρονικό χαρτί μάλλον θα είναι κοντά μας πολύ νωρίτερα και ίσως να δούμε τις πρώτες εφαρμογές του μέσα στα επόμενα 5 χρόνια.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΧΑΡΤΙ;

Με τον όρο "ηλεκτρονικό χαρτί" εννοούμε ένα πλαστικό λεπτό υλικό, που είναι παρόμοιο με το σημερινό χαρτί, αλλά μπορεί να εμφανίσει ηλεκτρονικό κείμενο και εικόνες. Είναι επαναχρησιμοποιούμενο και σχετικά φθινό στην παραγωγή του. Το ηλε-

κτρονικό χαρτί ή e-paper, όπως είναι ο αντίστοιχος αγγλικός όρος, ίσως αποτελέσει τη μεγαλύτερη επανάσταση στην τυπογραφία, μετά την ίδια την ανακάλυψη της τυπογραφίας! Οι εταιρείες που οδηγούν την κούρσα στις έρευνες αυτές είναι δύο, καθεμία από τις οποίες έχει παρουσιάσει ήδη τα πρώτα δείγματα από τις έρευνές της. Από τη μία πλευρά, έχουμε τη γνωστή μας Xerox και από την άλλη την κοινοπραξία των εταιρειών Luceni Technologies και E-Ink. Καθεμία έχει παρουσιάσει τη δική της πρόταση, προσεγγίζοντας το ίδιο θέμα με διαφορετικό τρόπο. Μέσα από την έρευνα, όμως, και των δύο εταιρειών (και το συναγωνισμό τους) το ηλεκτρονικό χαρτί θα είναι σύντομα κοντά μας, συνδυάζοντας ίσως τα καλύτερα σημεία και των δύο τεχνολογιών.

Αλλά ας δούμε κάθε προσπάθεια ξεχωριστά και ας προσπαθήσουμε να προβλέψουμε σε ποιους τομείς θα μπορούσε να φέρει επανάσταση.



του Στάθη Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr



Ηλεκτρονικό χαρτί απλωμένο. Η κατασκευή του στοιχίζει ελάχιστα πιο πολύ από αυτήν του κανονικού χαρτιού.

PARC'S GYRICON

Για τα εργαστήρια και τους ερευνητές του Palo Alto Research Center δεν έχουμε να πούμε πάρα πολλά πράγματα. Αρκεί να σας θυμίσουμε ότι οι laser εκτυπωτές, η τεχνολογία των δικτύων των υπολογιστών και οι σύγχρονοι υπολογιστές γενικότερα οφείλουν πάρα πολλά σε αυτά τα εργαστήρια! Το ηλεκτρονικό χαρτί της Xerox βασίζεται σε μία τεχνολογική εφεύρεση των διάσημων εργαστηρίων, που ονομάζεται Gyricon. Μία σελίδα κατασκευασμένη από το υλικό Gyricon είναι μία λεπτή επιφάνεια από διαφανές πλαστικό, μέσα στο οποίο υπάρχουν εκατομμύρια από μικρές μπίλιες, οι οποίες είναι κάπι παρόμοιο με τα σωματίδια του toner που υπάρχει σε όλα τα φωτοτυπικά μηχανήματα.

Αυτές οι πολύ μικρές μπίλιες κινούνται ελεύθερα μέσα σε ένα είδος υγρού και είναι τυχαία διασκορπισμένες στο χώρο μίας πάρα πολύ μικρής κάψουλας. Το ηλεκτρονικό χαρτί είναι στην ουσία κατασκευασμένο από εκατομμύρια τέτοιες μικρές κάψουλες. Καθένα από αυτά τα σφαιρίδια είναι χρωματισμένο με δύο διαφορετικά χρώματα. Το ένα ημισφαίριο, παραδείγματος χάριν, είναι άσπρο, ενώ το άλλο μαύρο ή το ένα κίτρινο και το άλλο μπλε κ.λπ. Επίσης, αυτές οι μικρές μπίλιες είναι ηλεκτρικά φορτισμένες με τέτοιον τρόπο ώστε να δημιουργούν ένα μικρό δίπολο. Όταν μία ηλεκτρική τάση εφαρμόζεται στην επιφάνεια του πλαστικού, οι μπίλιες (όπως είπαμε, είναι μικρά δίπολα) περιστρέφονται και προσανατολίζονται όλες προς τη μία μεριά (τα αντίθετα φορτία έλκονται) φανερώνοντας έτσι προς το θεατή τη μία από τις δύο χρωματισμένες πλευρές τους. Το μόνο που μένει, είναι να καταφέρουμε να εφαρμόσουμε ηλεκτρική τάση πάνω σε μία σελίδα έτσι ώστε να σχηματίσουμε κάποιο κείμενο ή σχέδιο, με τον ίδιο τρόπο που ένας εκτυπωτής inkjet τοποθετεί σε ένα κομμάτι χαρτί εκατομμύρια σταγονίδια μελάνης. Μόνο που στο ηλεκτρονικό χαρτί οι μικρές μπίλιες μπορούν να επανατοποθετηθούν σε άλλες σειρές ξανά και ξανά, σχηματίζοντας κάθε φορά ένα νέο κείμε-

νο. Το κείμενο αυτό ή η εικόνα θα παραμείνουν στη θέση τους μέχρι την επόμενη φορά που θα "εφαρμόσουμε" τάση πάνω στη σελίδα, σχηματίζοντας ένα νέο κείμενο και ούτω καθεξής.

Το ηλεκτρονικό επαναχρησιμοποιούμενο χαρτί της Xerox είναι ένα υλικό που έχει πάρα πολλές από τις ιδιότητες του κοινού χαρτιού. Μπορεί να απεικονίσει γράμματα και εικόνες, οι οποίες μπορούν να διαβαστούν σε κανονικές συνθήκες φωτισμού και από πολύ μεγάλη οπτική γωνία, αλλά και να σβηστούν με ηλεκτρονικό τρόπο. Επίσης, είναι εύκαμπτο και σε γενικές



Ερευνητής της Xerox PARC επιδεικνύει ένα φύλλο ηλεκτρονικού χαρτιού στο εργαστήριό του.

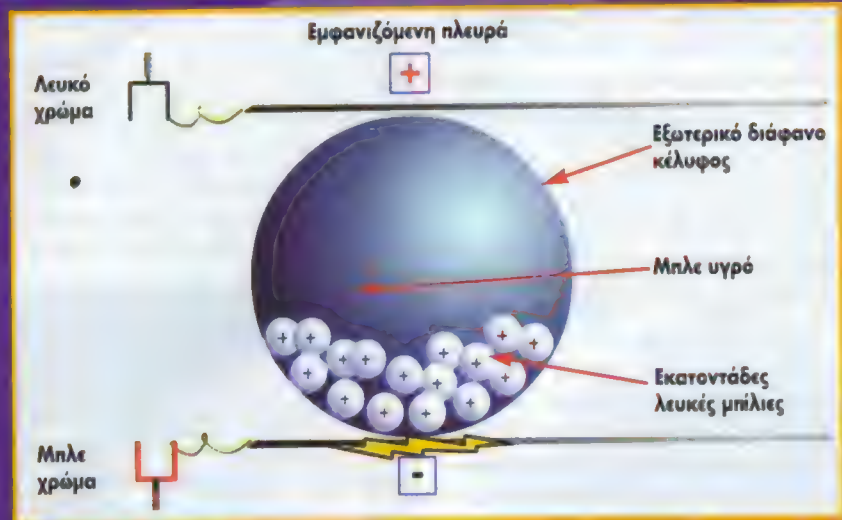
ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ Χαρτί

Η νέα τεχνολογία που καταφθάνει!

Προσπαθήστε για μια στιγμή να σκεφτείτε πόσο χαρτί χρησιμοποιείται καθημερινά για να τυπωθούν όλες οι εφημερίδες που κυκλοφορούν παγκοσμίως, το οποίο την επόμενη ημέρα είναι στην ουσία άχρηστο. Μόνο ένα πολύ μικρό ποσοστό πηγαίνει για ανακύκλωση. Κάποιοι ερευνητές, μέσω της σύγχρονης τεχνολογίας, προσπαθούν να βρουν τον τρόπο να περιοριστεί αυτή η σπατάλη και να σωθούν τα λίγα δέντρα που έχουν απομείνει. Πολύ σύντομα το ηλεκτρονικό χαρτί θα είναι ανάμεσά μας, φέρνοντας επανάσταση στη σύγχρονη τυπογραφία.

το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ Χαρτί

ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΜΕΛΑΝΙ ΤΗΣ E-INK



Το ηλεκτρονικό μελάνι της E-Ink είναι ένα έγχρωμο υγρό που αποτελείται από εκατομμύρια μικρά σφαιρίδια, τα οποία αποκαλούνται μικροκάψουλες. Κάθε μικροκάψουλα έχει ένα διάφανο κέλυφος και είναι γεμάτη με ένα μπλε υγρό, στο οποίο επιπλέουν ελεύθερα εκατοντάδες λευκές μπίλιες, οι οποίες είναι φορτισμένες, π.χ., θετικά. Εφαρμόζοντας την κατάλληλη ηλεκτρική τάση, μπορούμε να οδηγήσουμε τις λευκές μπίλιες προς την κατεύθυνση που θέλουμε, εμφανίζοντας έτσι το μπλε ή το λευκό χρώμα.

γραμμές αρκετά φθηνό. Αν και η παρασκευή του στοιχίζει λίγο περισσότερο από την παραγωγή του κανονικού χαρτιού, το ηλεκτρονικό χαρτί μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί έως και χίλιες φορές (χωρίς να περάσει από τη διαδικασία της πολτοποίησης!). Οι πιθανές εφαρμογές του είναι πάρα πολλές. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί, για παράδειγμα, για την παραγωγή ψηφιακών βιβλίων ή εφημερίδων, σε οδόνες χαμηλής κατανάλωσης αρκετών φορητών συσκευών ή για μεγάλες διαφημιστικές αφίσες.

Αυτή είναι η βασική ιδέα πίσω από το ηλεκτρονικό χαρτί της Xerox. Η τεχνολογία υπάρχει και το μόνο που μένει να κάνουν στο εξής οι ερευνητές είναι να τελειοποιήσουν τόσο το υλικό όσο και την τεχνολογία των "εκτυπωτών", των συσκευών δηλαδή που θα μπορούν να "εφαρμόζουν" την ηλεκτρική τάση πάνω σε μία σελίδα, ώστε να δημιουργείται το κείμενο που θέλουμε κάθε φορά.

Η βελτιστοποίηση του υλικού Gyricop έχει να κάνει με το κατά πόσο τα τελικά φύλλα ή σελίδες που θα παράγονται θα μοιάζουν και θα έχουν τις ιδιότητες του κανονικού χαρτιού. Το υλικό της Xerox πρέπει να βελτιωθεί κι άλλο στον τομέα της ευκαμψίας και του contrast. Αν και τα αποτελέσματα μέχρι στιγμής είναι πάρα πολύ ικανοποιητικά, το τελικό προϊόν αναμένεται να έχει πολλές και σημαντικές βελτιώσεις.

Ενα άλλο θέμα που ίσως να σας προβληματίσει είναι με ποιον τρόπο γίνεται να τυπώσουμε έγχρωμο κείμενο ή έγχρωμες εικόνες. Πώς μπο-

ρούν αυτά να απεικονισθούν, από τη στιγμή που μέσα σε κάθε σελίδα υπάρχουν μπίλιες με μόνο δύο χρώματα; Η απάντηση είναι ότι όπως και με την εξέλιξη της κλασικής τυπογραφίας ή της φωτογραφίας περάσαμε από το στάδιο της ασπρόμαυρης εκτύπωσης σε αυτό της έγχρωμης, έτσι αναμένεται να γίνει και με το ηλεκτρονικό χαρτί. Η τεχνολογία, προς το παρόν, έχει βρει λύσεις για δίχρωμες απεικονίσεις, αλλά ήδη οι ερευνητές του PARC δουλεύουν πυρετωδώς για να βρουν λύσεις στο δύσκολο πρόβλημα της έγχρωμης εκτύπωσης. Πάντως, έστω κι αν στην αρχή έχουμε μόνο δίχρωμες "εκτυπώσεις", το ηλεκτρονικό χαρτί μπορεί να βρει εφαρμογή σε πάρα πολλούς τομείς της καθημερινής μας ζωής.

LUCENT TECHNOLOGIES/E-INK

Η Lucent Technologies σε συνεργασία με την εταιρεία E-Ink παρουσίασαν κι αυτές τη δική τους εκδοχή. Η Lucent έχει την υποστήριξη των επίσης πολύ διάσημων εργαστηρίων Bell Labs. Για το ηλεκτρονικό χαρτί χρησιμοποιήθηκε ο συνδυασμός δύο τεχνολογιών. Η Lucent έβαλε την τεχνολογία των πλαστικών ημιαγωγών των Bell Labs και η E-Ink το μελάνι! Με την τεχνολογία των πλαστικών τρανζίστορ μπορούν να κατασκευαστούν φθηνές επιφάνειες με ολοκληρωμένα κυκλώματα, που είναι ίδια με αυτά που υπάρχουν στα τσιπάρια σιλικόνης, μόνο που αυτή τη φορά, επειδή είναι από πλαστικό, οι επιφάνειες είναι εύκαμπτες και μπορούν ακόμη και να διπλωθούν. Φανταστείτε το σαν μία οδόνη υγρών κρυστά-

λων, μόνο που μπορείτε να τη διπλώσετε όπως ακριβώς θα διπλώνετε μια εφημερίδα!

Η εταιρεία E-Ink έδωσε το μελάνι, που μοιάζει με το Gyricop της Xerox. Εδώ όμως τα σφαιρίδια είναι μονόχρωμα (συνήθως λευκά) και φορτισμένα αρνητικά, ενώ οι κάψουλες στις οποίες περιέχονται έχουν σκοτεινό χρώμα (συνήθως μπλε σκούρο). Εφαρμόζοντας κάποια θετική ή αρνητική ηλεκτρική τάση στο επάνω ή στο κάτω μέρος της σελίδας αντίστοιχα, μπορούμε να κατευθύνουμε τα σφαιρίδια προς τη μία ή την άλλη κατεύθυνση. Επειδή η επιφάνεια είναι από ολοκληρωμένα κυκλώματα, μπορούμε να οδηγήσουμε τα σφαιρίδια κάθε κάψουλας ξεχωριστά, όπως γίνεται με τα ριχέλις στην οδόνή μας από τους drivers των καρτών γραφικών. Η διαφορά εδώ είναι ότι από τη στιγμή που θα σχηματίσουμε το κείμενο ή την εικόνα που θέλουμε, δεν χρειάζεται να συνεχίσουμε να "εφαρμόζουμε" ηλεκτρική τάση.

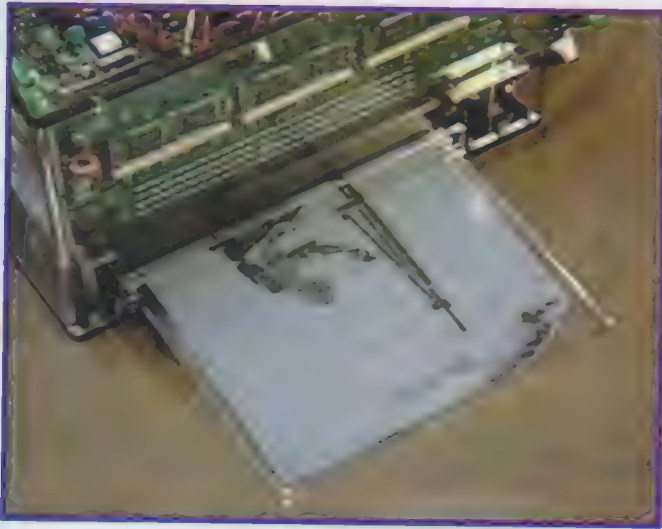
Η κατανάλωση ρεύματος είναι πάρα πολύ μικρή και οι ερευνητές της Lucent και της E-Ink έχουν κατασκευάσει πρωτότυπες σελίδες στις οποίες ανανεώνουν το κείμενο και τις εικόνες με τη βοήθεια μιας απλής μπαταρίας ρολογιού!

ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Υπάρχουν πάρα πολλοί τρόποι με τους οποίους θα μπορούσε να δημιουργηθεί μία εικόνα πάνω σε ένα ηλεκτρονικό χαρτί. Για παράδειγμα, οι ερευνητές της Xerox έχουν ήδη κατασκευάσει κάποιες συσκευές που μοιάζουν με τους κλασικούς εκτυπωτές. Μόνο που αντί η κεφαλή του εκτυπωτή να πετάει μελάνι, όπως γίνεται στους inkjet εκτυπωτές, "εφαρμόζει"



Ο προϊστάμενος - ερευνητής των εργαστηρίων της κοινοπραξίας Lucent/E-Ink επιδεικνύει ένα πρωτότυπο φύλλο ηλεκτρονικού χαρτιού.



Πρωτότυπη συσκευή "εκτυπωτή" στην οποία εκτυπώνεται μία εικόνα πάνω σε ηλεκτρονικό χαρτί.



Η συσκευή εκτύπωσης και ένα τυπωμένο φύλλο ηλεκτρονικού χαρτί, δίπλα σε ένα φορητό υπολογιστή στα εργαστήρια της Xerox.

ηλεκτρικές τάσεις πάνω σε κάθε χιλιοστό της επιφάνειας του ηλεκτρονικού χαρτί και με αυτό τον τρόπο σχηματίζεται το επιθυμητό κείμενο ή η εικόνα. Παρόμοιες συσκευές, όταν θα εξελιχθούν αρκετά, μπορεί να έχουν πάρα πολύ μικρό μέγεθος και να χωράνε ακόμα και σε μία τσάντα. Φανταστείτε, για παράδειγμα, μία συσκευή που μοιάζει με μία ράβδο, την οποία θα περνάμε πάνω από μία σελίδα ηλεκτρονικού χαρτί και θα σχηματίζεται το ζητούμενο κείμενο ή η εικόνα. Αν αυτό το εξάρτημα λειτουργεί παράλληλα και ως scanner (κυκλοφορούν ήδη στην αγορά παρόμοιες συσκευές scanner), τότε αυτή η μικρή συσκευή θα μπορούσε να λειτουργήσει όπως μία πολυσυσκευή χειρός, που θα λειτουργεί ως εκτυπωτής, scanner, fax και φωτοαντιγραφικό, όλα σε ένα!

Από την άλλη, για εφαρμογές για τις οποίες απαιτείται γρήγορη και άμεση ηλεκτρονική ενημέρωση, θα μπορούσε πάνω από την επιφάνεια

του ηλεκτρονικού χαρτί να προσαρμοστεί μία διάφανη επιφάνεια, η οποία να μπορεί να δημιουργήσει διαφορά ηλεκτρικής τάσης για κάθε χιλιοστό του χαρτί. Έτσι, θα μπορούσαν να κατασκευαστούν, π.χ., μεγάλες αφίσες ή τεράστιες επίπεδες οθόνες ανακοινώσεων. Αντί κάθε φορά να αλλάζουμε τις διαφημιστικές αφίσες, θα τις "προγραμματίζουμε" κατάλληλα, ώστε να απεικονίσουν τη νέα διαφήμισή μας.

Θα μπορούσαμε ακόμα να κατασκευάσουμε ηλεκτρονικά βιβλία, στα οποία θα υπήρχε ένας κατάλληλος μηχανισμός στα εξώφυλλα, που θα μπορούσε να συνδεθεί με κάποιον υπολογιστή και να ανανεώσει τα περιεχόμενά του, εμφανίζοντας μέσα στις σελίδες το περιεχόμενο από ένα άλλο μυθιστόρημα. Θα είχαμε τότε ένα μεγάλο βιβλίο, στις σελίδες του οποίου θα φορτώναμε κάθε φορά το μυθιστόρημα που θα θέλαμε να διαβάσουμε!

Είπαμε ότι όταν δημιουργηθεί κάποιο κείμενο

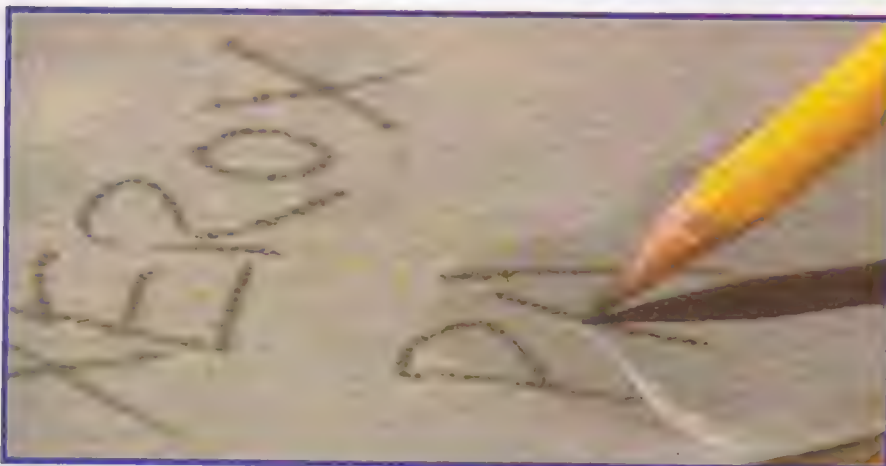
πάνω σε μία σελίδα ηλεκτρονικού χαρτί, αυτό μένει αναλλοίωτο έως ότου "τυπώσουμε" κάτι άλλο και δεν χρειάζεται να εφαρμόσουμε συνεχώς κάποια τάση. Επίσης, όπως και στο κανονικό χαρτί, δεν χρειάζεται να υπάρχει οπίσθιος φωτισμός, όπως γίνεται στις οθόνες LCD, μια και η απεικόνιση των γραμμάτων είναι πάρα πολύ φωτεινή. Έτσι, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως οθόνη σε συσκευές που θέλουμε να έχουν πολύ μικρή κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος.

Οι εφαρμογές του ηλεκτρονικού χαρτί είναι πάρα πολλές και στο μέλλον θα δούμε σίγουρα κάποιες που ούτε μας είχαν περάσει ποτέ από το μυαλό. Σκεφτείτε, για παράδειγμα, ότι σε ένα κουτάκι της Coca-Cola μπορεί να τοποθετηθεί ένα μικροσκοπικό τσιπάκι, το οποίο με τη βοήθεια μιας μικρής μπαταρίας θα αλλάζει το κείμενο και την εικόνα πάνω στο κουτάκι, παρέχοντας έτσι ζωντανό διαφημιστικό χώρο!

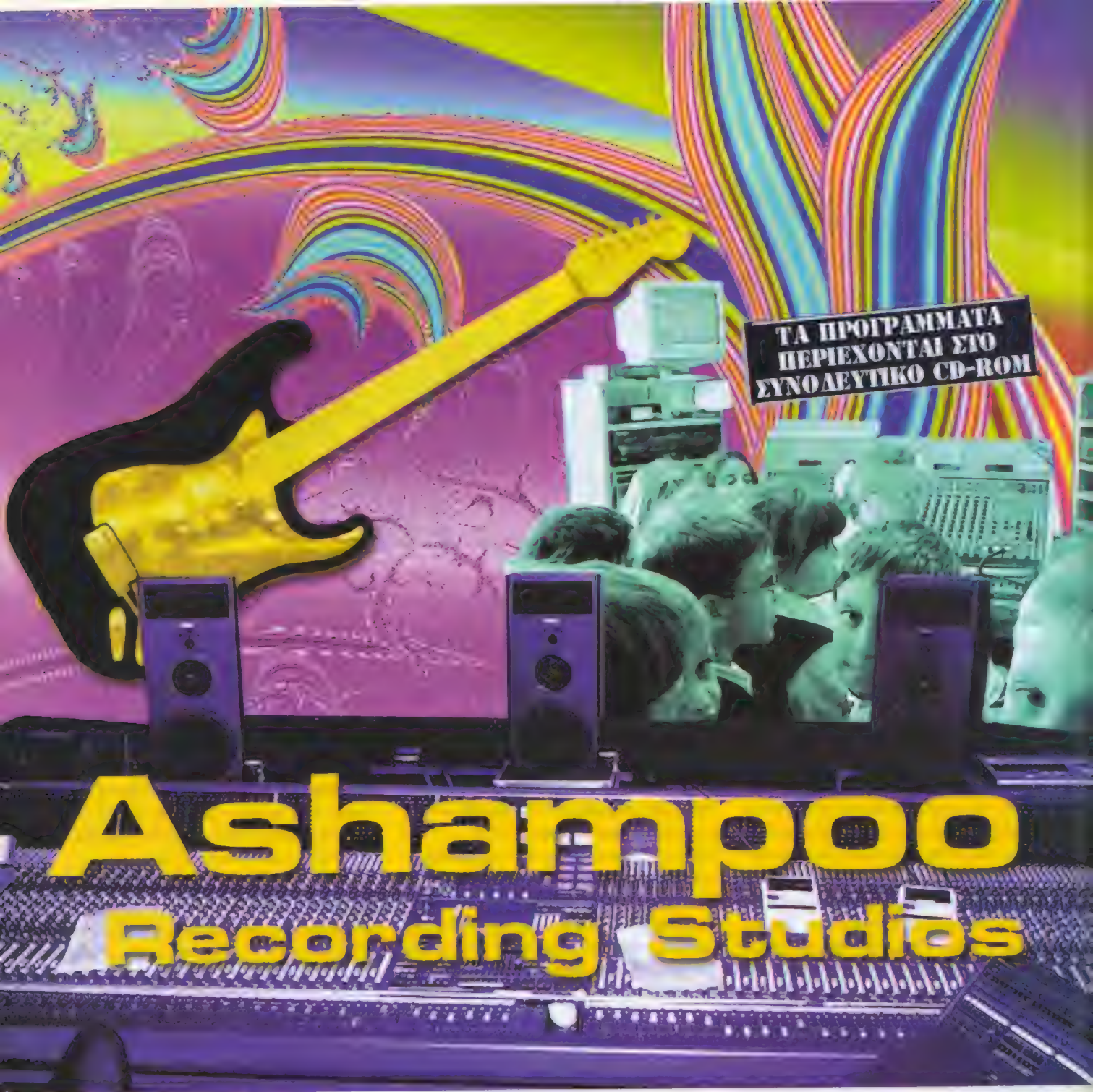
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ελπίζουμε κι ευχόμαστε οι ερευνητές και των δύο εργαστηρίων να τελειοποιήσουν σύντομα την τεχνολογία που χρειάζεται για να μπει σε μαζική παραγωγή το ηλεκτρονικό χαρτί. Ήδη αρκετές εταιρείες έχουν εκδηλώσει έντονο ενδιαφέρον και μελετούν τις πιθανές εμπορικές εφαρμογές του. Πιστεύουμε ότι με την κατάλληλη χρηματοδότηση, ο καιρός που θα διαβάσουμε την ηλεκτρονική εφημερίδα μας δεν είναι πολύ μακριά. Όσοι αμφιβάλουν, ας θυμηθούν πού ήταν η τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του Internet πριν από δέκα χρόνια! Η τεχνολογική επανάσταση αλλάζει τον κόσμο γύρω μας με πάρα πολύ γρήγορους ρυθμούς, και το ίδιο ελπίζουμε να ισχύει και με το ηλεκτρονικό χαρτί...

PC



Ένα ηλεκτρονικά φορτισμένο μολύβι μπορεί να περιστρέψει τα σφαιρίδια του ηλεκτρονικού χαρτί και να μας επιτρέψει να κρατάμε χειρόγραφες σημειώσεις!



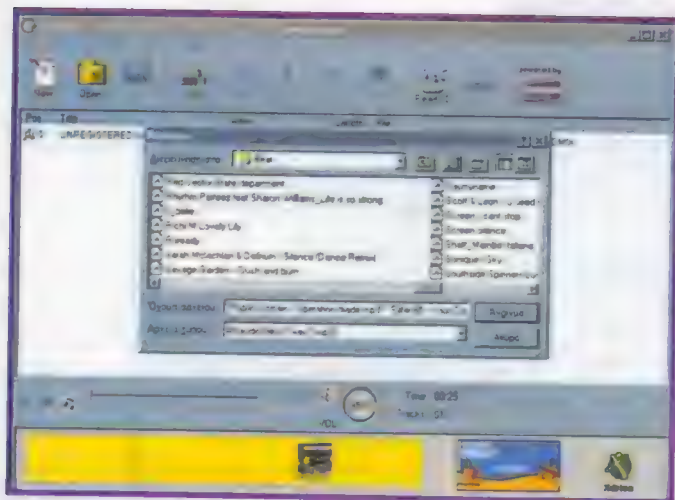
ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΠΕΡΙΕΧΟΝΤΑΙ ΣΤΟ
ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΟ CD-ROM

Ashampoo Recording Studios

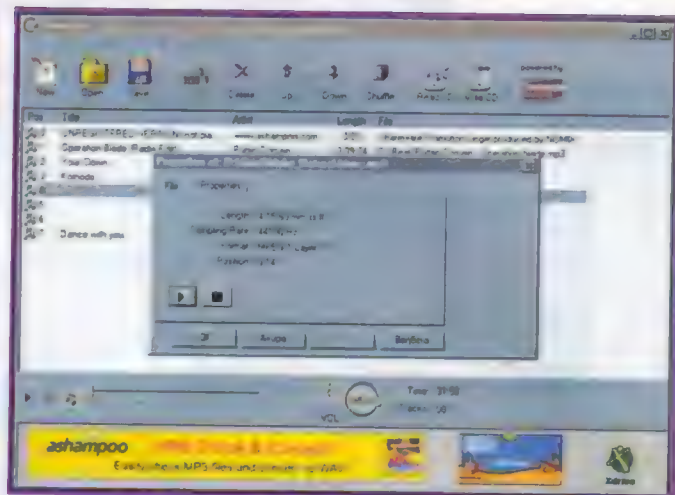
Εχετε CD Recorder; Ωραία. Εχετε επίσης πάρα πολλά MP3 και θέλετε να τα αποθηκεύσετε σε CDs για να μπορείτε, επιτέλους, να ελευθερώσετε χώρο από το δίσκο ο οποίος ασφυκτιά; Ακόμα πιο ωραία. Διαθέτετε, όμως, τα κατάλληλα εργαλεία για να οργανώσετε σωστά τη μουσική σας και να την αποθηκεύσετε σε CD, ούτως ώστε να δημιουργήσετε μία αξιοζήλευτη δισκοθήκη; Οχι; Ε, λοιπόν, η γερμανική εταιρεία Ashampoo έρχεται με ένα πακέτο προγραμμάτων για να σας γλιτώσει από τον πονοκέφαλο της αναζήτησης τέτοιων utilities.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr

Ολοι όσοι ασχολούμαστε με την πληροφορική, είτε ερασιτεχνικά, είτε επαγγελματικά, είτε γιατί έτσι μας αρέσει τέλος πάντων, σίγουρα διαθέτουμε έναν σεβαστό αριθμό από αρχεία MP3 αποθηκευμένα στον σκληρό μας δίσκο. Το κακό όμως είναι ότι αυτά τα αρχεία καταλαμβάνουν αρκετά από τα πολύτιμα MB μας. Δεν είναι, όμως, μόνο αυτό. Πολλές φορές θέλουμε τα τραγούδια αυτά να τα ακούμε και από το στερεοφωνικό μας, χωρίς να είμαστε αναγκασμένοι να ανοίγουμε τον υπολογιστή για να ακούσουμε λίγη μουσική (αν και οι αδεράπνευτοι κομπιουτεράδες έχουν μονίμως τα συστήματά τους ανοιχτά). Υπάρχουν επίσης περιπτώσεις που θέλουμε από διάφορα



Επιλέγουμε τα MP3 που θέλουμε να εγγράψουμε σε CD.



Μπορούμε να ακούσουμε κάποιο κομμάτι και να δούμε τα Properties του προτού το εγγράψουμε.

audio CDs να εγγράψουμε κάποια τραγούδια σε ένα CD, δημιουργώντας έτσι μία προσωπική συλλογή.

Για να τα επιτύχουμε όλα αυτά, πρέπει να ακολουθήσουμε μία διαδικασία, όπως να μετατραπούν τα audio CDs αρχεία σε wav ή MP3 ή να φτιάξουμε μία playlist από MP3 και να τα εγγράψουμε/μετατρέψουμε κατευθείαν σε CD

CDDDB server. Το CDDDB (www.cddb.com) δεν είναι τίποτε άλλο από μία on-line βάση δεδομένων, η οποία περιέχει πληροφορίες, όπως ονόματα άλμπουμ, καλλιτεχνών, τίτλους τραγουδιών, όλες σε text μορφή. Κάθε φορά που συνδέεστε στους CDDDB servers και τοποθετείτε το μουσικό CD σας στον CDDDB enabled player, τον οποίο μπορείτε να κατεβάσετε από το site

πατήσετε το κουμπάκι Add και να αρχίσετε να επιλέγετε ένα ένα τα τραγούδια. Στο κάτω μέρος της οθόνης αναγράφεται ο χώρος που έχει καταληφθεί και πόσος υπολείπεται μέχρι να γεμίσει το δισκάκι. Μόλις ετοιμάσετε τη λίστα σας, δεν σας μένει πλέον τίποτε άλλο από το να επιλέξετε το Write CD. Αμέσως θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο με τις επιλογές που μπορεί-

Μη λουστείτε... μετατρέψτε!

ήχου. Έτσι, χρειαζόμαστε, καταρχήν, ένα recorder και κάποια προγράμματα, όπως τα recording studios και music converters.

Η γερμανική εταιρεία Ashampoo έχει κυκλοφορήσει τρία προγραμματάκια, τα οποία είναι ιδανικά για αυτή τη δουλειά. Τα utilities αυτά δεν είναι άλλα από τα AudioCD MP3 Studio 2000, CD Recording Studio 2.0 και Ashampoo Check & Convert. Για να δούμε, λοιπόν, τι έφτιαξαν οι φίλοι μας οι Γερμανοί, ξεκινώντας από το AudioCD MP3 Studio 2000.

AUDIOCD MP3 STUDIO 2000

Το AudioCD MP3 Studio 2000 είναι ένα από τα πλέον χρήσιμα προγράμματα, αφού η κύρια εργασία του είναι να εγγράφει τα MP3 κατευθείαν σε audio CD, μετατρέποντάς τα σε αρχεία audio CD. Συνεπώς, μόλις ολοκληρωθεί η εγγραφή, θα έχετε ένα CD έτοιμο να παίξει στο στερεοφωνικό σας ή στο discman σας.

Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Ξεκινώντας το πρόγραμμα και εφόσον είστε συνδεδεμένοι με το Διαδίκτυο, σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε δωρεάν registration στον

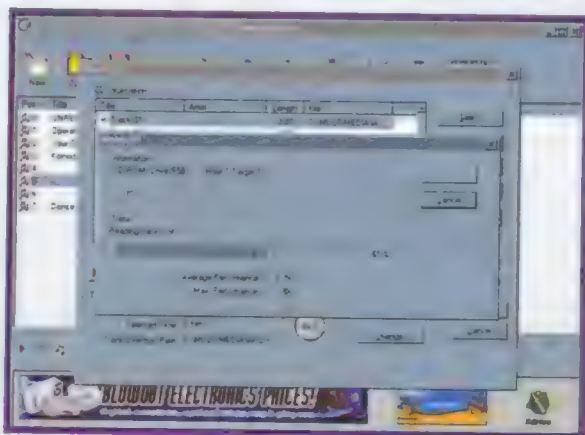
του CDDDB, ο τελευταίος συνδέεται με τους servers, διαβάζει το CD και κατεβάζει τις απαραίτητες πληροφορίες γι' αυτό. Έτσι, στον player σας εμφανίζονται ο τίτλος του τραγουδιού, το όνομα του άλμπουμ και του καλλιτέχνη, κάτι που δεν γινόταν όταν απλώς τοποθετούσατε το CD σε κάποιον άλλον player. Το AudioCD MP3 Studio 2000, εφόσον κάνετε registration, σας δίνει αυτήν τη δυνατότητα.

Το interface του προγράμματος είναι ιδιαίτερα απλό και δεν θα συναντήσετε καμία δυσκολία στο να βρείτε τα features του. Για να κάνετε την εγγραφή των MP3 αρχείων, αρκεί να

τε να δώσετε, όπως σε τι ταχύτητα θα γίνει η εγγραφή, αν θα το κάνετε Disc At Once (DAO, το οποίο αν ενεργοποιήσετε, δεν θα υπάρχουν παύσεις μεταξύ των κομματιών) ή αν θέλετε να κάνετε normalisation προτού προχωρήσετε στην εγγραφή. Για εκείνους που δεν γνωρίζουν, ενεργοποιώντας την τελευταία επιλογή, η ένταση των τραγουδιών ρυθμίζεται έτσι ώστε όλα τα τραγούδια να ακούγονται το ίδιο. Επιπροσθέτως, το πρόγραμμα αναγνωρίζει πληροφορίες από CD-Writers και μάλιστα "γνωρίζει" τη μέγιστη ταχύτητα εγγραφής του recorder σας.

Επίσης, μόλις διαμορφώσετε την playlist προς εγγραφή, μπορείτε να την αποθηκεύσετε και για μελλοντικά αντίγραφα ή ακόμα και να την κάνετε export σε txt, rtf και html μορφή. Φυσικά, όταν εισαγάγετε κάποια τραγούδια στην playlist, μπορείτε να τα ακούσετε προτού τα γράψετε ή με την επιλογή Shuffle να τα τοποθετήσετε σε τυχαία σειρά. Αν θέλετε να μετακινήσετε κάποιο κομμάτι οι επιλογές Move Up/Down είναι στη διάθεσή σας. Ακόμα, μπορείτε τα MP3 της playlist να τα μετατρέψετε σε wav, αν και δεν υπάρχει λόγος να κάνετε κάτι τέτοιο.

Μία άλλη πολύ καλή δυνατότητα του



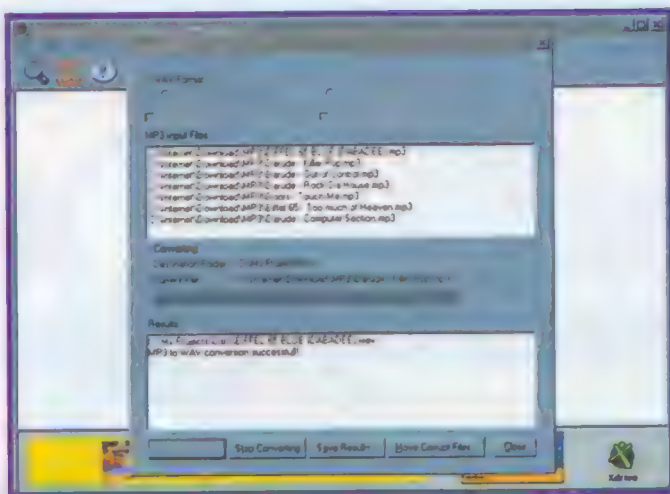
Μπορούμε να ελέγξουμε ένα audio CD με τη μέθοδο READ CD.

Ashampoo

Recording Studios



Επιλογή των MP3 που θέλουμε να ελέγξουμε.



Μετατροπή των MP3 σε wav.

AudioCD MP3 Studio 2000 είναι όπi μπορεί να διαβάσει ένα audio CD μέσα από την επιλογή Read CD και να το κάνει extract σε wav αρχείο. Μάλιστα μπορεί να το συμπίεσει σε βαθμό 1:4 και να σας γλιτώσει κάποιο χώρο από το δίσκο, χωρίς ωστόσο να μειώνεται στο παραμικρό η ποιότητα. Έτσι, αργότερα μπορείτε να εισαγάγετε τα extracted wav αρχεία στην playlist και να τα τοποθετήσετε σε ένα καινούριο CD. Μέσα από αυτήν την διαδικασία μπορείτε να πάρετε CDDb entry και να κατεβούν τα στοιχεία από τον server, αφού κατά τη διάρκεια του read δεν σας δείχνει ούτε τίτλους τραγουδιών ούτε ονόματα καλλιτεχνών κ.λπ. Βέβαια, ο server διαβάζει, με επιτυχία, αυθεντικά CDs. Αντίθετα τα αντίγραφα αυθεντάς δεν μπορεί να τα διαβάσει.

Το AudioCD MP3 Studio 2000 είναι ένα εξαιρετικό, σε γενικές γραμμές, εργαλείο μέσω του οποίου μπορείτε να δημιουργήσετε και να διαχειριστείτε μία playlist και τη γράψετε κατευθείαν σε ένα audio CD. Το πρόγραμμα είναι λειτουργικό και εύκολο στη χρήση του και ίσως αποτελεί μία από τις ιδανικότερες και πιο ολοκληρωμένες λύσεις για την απευθείας εγγραφή MP3 και wav σε audio CDs.

ASHAMPOO MP3 CHECK & CONVERT

Το MP3 Check & Convert θα μπορούσε κάλλιστα να αποτελέσει συμπλήρωμα του AudioCD MP3 Studio 2000. Τούτο διότι το πρόγραμμα αυτό μπορεί να αναλύσει και να ελέγξει τα αρχεία MP3 για τυχόν προβλήματα ή για το αν είναι corrupted. Σε πολλές περιπτώσεις, μάλιστα, μπορεί να διορθώσει τα προβλήματα αυτά. Με αυτόν τον τρόπο τα MP3 σας θα είναι "καθαρά" αλλά, το κυριότερο, δεν θα έχετε προβλήματα κατά την εγγραφή. Ορισμένα corrupted MP3 μπορεί ακόμα και να κάψουν το CD, κάτι βέβαια που δεν θέλουμε να γίνει, μια

και δεν έχουμε την πολυτέλεια να πετάμε δισκάκια στα σκουπίδια.

Πέραν όμως του ελέγχου για προβληματικά MP3 αρχεία, μπορείτε να κάνετε μετατροπή των MP3 σε wav. Και εδώ έχετε τη δυνατότητα να κάνετε convert σε κλίμακα 1:4, γλιτώνοντας έτσι πολύτιμο χώρο, χωρίς να χάνετε σε ποιότητα. Για παράδειγμα, αν ένα MP3 μεγέθους 4,5MB το μετατρέψετε σε uncompressed wav, τότε θα καταλάβει στο δίσκο περίπου 50MB. Αν όμως κάνετε τη μετατροπή σε συμπίεση 1:4, τότε το ίδιο αρχείο θα καταλάβει στο δίσκο περίπου 12MB. Επίσης, ένα από τα δυνατά σημεία του MP3 Check & Convert είναι ότι μπορεί κατά τη μετατροπή να αφαιρέσει τα στοιχεία εκείνα που καθιστούν corrupted ένα MP3 αρχείο. Έτσι, μπορείτε με ήσυχο το κεφάλι να εντάξετε σε κάποια playlist ή, ακόμα καλύτερα, στο AudioCD MP3 Studio 2000 το wav που μόλις έχετε μετατρέψει.

Το interface του προγράμματος είναι εξαιρετικά απλό. Οι κύριες επιλογές του είναι δύο. Η πρώτη είναι η Analyze, μέσω της οποίας επιλέγετε όσα MP3 θέλετε και ελέγχετε αν έχουν προβλήματα. Αν έχουν, τότε μπορείτε να τα διορθώσετε πατώντας το κουμπί Move Corrupted Files.

Η δεύτερη επιλογή, η MP3 to WAV, μετατρέπει τα MP3 αρχεία σε wav. Κατά τη μετατροπή έχετε τη δυνατότητα να μετατρέψετε τα αρχεία σε uncompressed wav ή σε compressed 1:4 wav, να ορίσετε να γίνει ταυτόχρονα normalization και να προσπαθήσει το πρόγραμμα να μετατρέψει τυχόν corrupted MP3. Τέλος, μετά το πέρας της μετατροπής και εφόσον υπάρχουν πλέον corrupted wavs, πάλι με το κουμπί Move Corrupted Files διορθώνετε τα προβλήματα στο αρχείο.

Το MP3 Check & Convert είναι ένα απλό, αλλά χρήσιμο και λειτουργικό utility, με τη βοή-

θεια του οποίου μπορείτε να οργανώσετε καλύτερα τα μουσικά κομμάτια σας για τη χωρίς προβλήματα εισαγωγή και εγγραφή τους σε CD. Επίσης, με τη δυνατότητα συμπίεσης 1:4 γλιτώνετε αρκετό χώρο στο δίσκο.

CD RECORDING STUDIO 2.0

Όπως αφήνει να εννοηθεί και ο τίτλος του προγράμματος, αποτελεί ένα εργαλείο για αντιγραφές CDs. Οι δυνατότητες που προσφέρει είναι αρκετές. Συγκεκριμένα, πέραν της δημιουργίας data και audio CDs, μπορείτε να δημιουργήσετε υβριδικά CDs (data/audio), backups από το δίσκο ή image files και στη συνέχεια να τα εγγράψετε σε CD. Βέβαια, θα αντιπείτε πως τα περισσότερα, αν όχι όλα τα αντιγραφικά προγράμματα, κάνουν αυτή τη δουλειά. Δεν θα διαφωνήσω, αλλά το CD Recording Studio 2.0 μπορεί επίσης να οργανώσει τα MP3 σας έτσι ώστε να παίζουν σωστά σε φορητούς MP3 players.

Πέραν αυτών, όμως, μπορείτε να προσδέσετε νέα δεδομένα σε CDs στα οποία έχετε αφήσει ανοιχτά sessions ή, αν έχετε CD-R/W (CD Re-Writable), να διαγράψετε και να επαναχρησιμοποιήσετε ένα CD. Ένα επίσης εξαιρετικό feature του προγράμματος είναι ότι μπορείτε να εισαγάγετε και αρχεία m3u (δηλαδή playlist που έχετε φτιάξει από το Winamp). Έτσι, ανιχνεύονται τα τραγούδια που περιλαμβάνει το αρχείο και, φυσικά, μπορείτε να τα γράψετε σε CD. Με άλλα λόγια, αν έχετε φτιάξει μία playlist μέσα από το Winamp, το CD Recording Studio 2.0 θα εγγράψει σε CD όλα τα τραγούδια της.

Ενα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της εφαρμογής είναι ότι απενεργοποιεί αυτόματα τον screensaver, αν τυχόν έχετε κάποιο ενεργοποιημένο. Πρόκειται για ένα feature σημαντικό, αφού αν έχετε ξεχάσει να απενεργοποιήσετε τον screensaver και ενώ γράφετε το CD

Ashampoo

Recording Studios

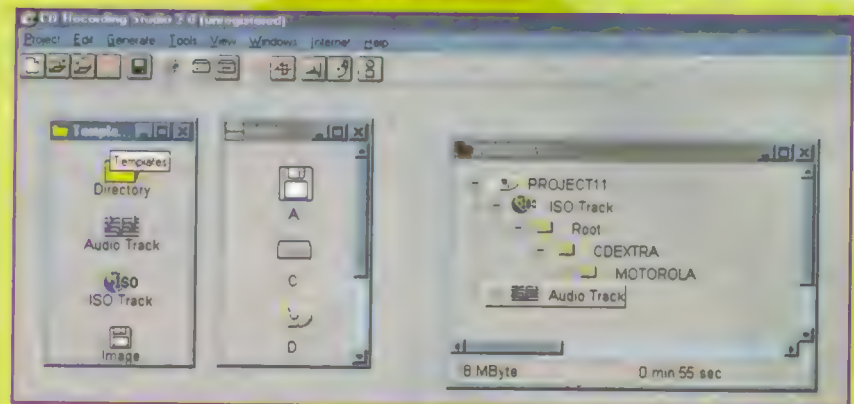
ενεργοποιηθεί, μπορεί να σας κάψει το δισκάκι.

Το interface του προγράμματος κινείται στη λογική drag and drop. Με το που ξεκινά, έχει δύο ανοιχτά παράθυρα, τα Templates και Project. Το παράθυρο Templates περιλαμβάνει τα: Directory, Audio Track, ISO Track και Image. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να γράψετε ένα ISO CD, δεν έχετε παρά να κάνετε Drag το ISO Track στο Project. Εν συνέχεια πατάτε το κουμπί Drives στην toolbar που υπάρχει στο άνω μέρος της οθόνης. Από εκεί επιλέγετε τα δεδομένα που έχετε στο δίσκο σας και πάλι με τη λογική του drag'n'drop τα σύρετε πάνω στο ISO Track μέσα στο παραθυράκι Project. Στη συνέχεια απλώς πατάτε το κουμπί Write από την toolbar. Αν θέλετε τα ίδια δεδομένα να τα ξαναγράψετε αργότερα, δεν έχετε παρά να σώσετε το Project ούτως ώστε να μην επαναλάβετε την ίδια διαδικασία.

Ως μειονέκτημα του προγράμματος βρήκα τη διαδικασία εγγραφής ενός audio CD, αφού το πρόγραμμα δεν δίνει τη δυνατότητα εγγραφής on the fly. Με άλλα λόγια, πρέπει να βάλετε το CD στο recorder, το πρόγραμμα να διαβάσει το δισκάκι και εν συνέχεια να κάνει extract τα κομμάτια στο δίσκο υπό μορφή wav. Μόλις ολοκληρωθεί αυτό, γράφετε τα wav σε νέο CD και αυτά μετατρέπονται αυτόματα σε CD audio αρχεία. Φυσικά, μπορείτε να κάνετε image έναν κατάλογο στο δίσκο ή ένα άλλο CD, για να μπορείτε να κάνετε εγγραφές από εκεί, καθώς έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στη δημιουργία υβριδικών CDs, δηλαδή CDs που περιέχουν data tracks και audio tracks. Αλλά αυτή είναι μία διαδικασία που απαιτεί κάποια προσοχή, διότι αν δεν την κάνετε σωστά, υπάρχει περίπτωση να κάψετε το δισκάκι.

Στα θετικά του CD Recording Studio 2.0 πρέπει να συμπεριληφθεί το γεγονός ότι περιλαμβάνει 600 drivers για CD-Writers, συνεπώς

ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΓΙΑ ΤΑ ΥΒΡΙΔΙΚΑ CDs



Ένα από τα χρήσιμα features του CD Recording Studio είναι η εύκολη δημιουργία υβριδικών CDs, δηλαδή CDs που περιλαμβάνουν τόσο data tracks όσο και audio tracks. Εκείνο που πρέπει να προσέξετε είναι η σειρά με την οποία θα τα τοποθετήσετε. Η διαδικασία είναι απλή: Πρώτα βάζετε στο project ένα ISO track με τα data και ακριβώς κάτω το ή τα audio tracks. Έτσι, θα αποφύγετε πιθανή αχρήστευση του CD. Βέβαια, για να είστε 100% σίγουροι, κάνετε και ένα defragment στο σκληρό δίσκο.

υπάρχει πολύ μεγάλη πιθανότητα να περιλάβει τους drivers για το δικό σας μηχάνημα. Αν όχι, τότε πείτε μας 43 νούμερα από το 1 έως το 49 (για να παίξουμε αυτά που δεν είπατε στο ΛΟΤΤΟ!).

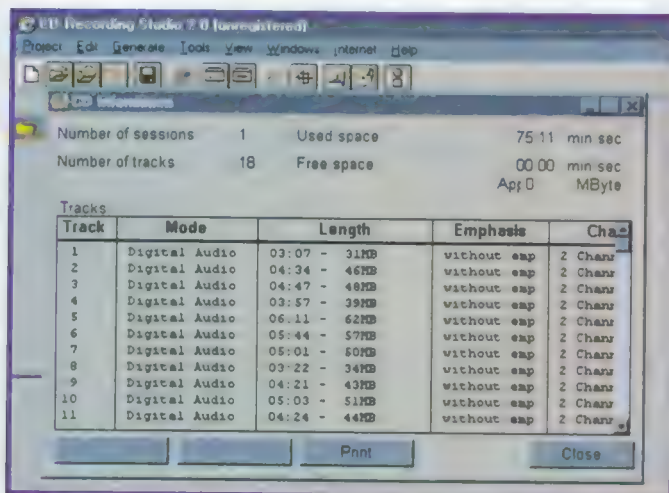
Το CD Recording Studio 2.0 αποτελεί μία από τις πλέον ολοκληρωμένες και φθηνές λύσεις για εγγραφές. Πέραν από τα σπάντα features, που περιλαμβάνονται σε όλα τα recording tools που σέβονται τον εαυτό τους, θα βρείτε και μερικά άλλα ιδιαίτερως χρήσιμα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

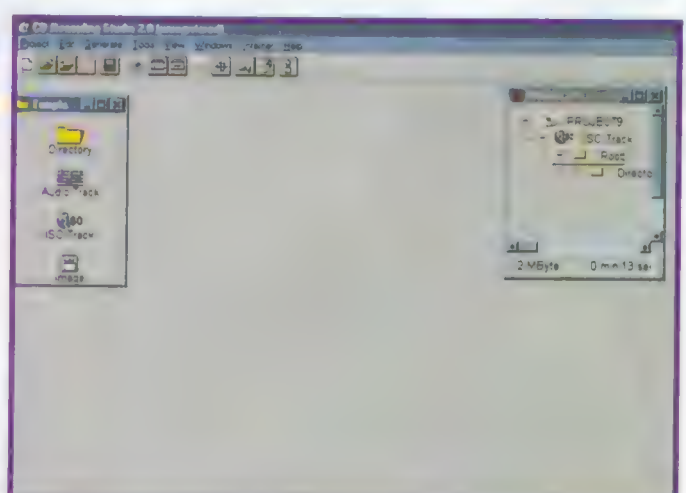
Τα τρία utilities της γερμανικής Ashampoo λύνουν τα χέρια στους χρήστες. Το μιν AudioCD MP3 Studio 2000 είναι ένα από τα πιο εύχρηστα προγράμματα για τη δημιουργία

audio CDs κατευθείαν από MP3 format, ενώ το MP3 Check & Convert μπορεί να ελέγξει αν υπάρχουν προβληματικά MP3 και σε πολλές περιπτώσεις να τα διορθώσει. Ακόμη μπορεί να κάνει πολύ αποτελεσματική μετατροπή από MP3 σε wav και μάλιστα με μεγάλο ποσοστό συμπίεσης, χωρίς απώλεια ποιότητας. Τέλος, το CD Recording Studio 2.0 είναι ένα από τα πλέον ολοκληρωμένα πακέτα αντιγραφής. Μπορείτε να φτιάξετε audio CDs, data CDs, να οργανώσετε τα MP3 σας έτσι ώστε να μπορούν να μουν σε portable MP3 players, απενεργοποιεί αυτόματα τους screensavers για την αποτροπή καταστροφής του CD και γενικά είναι ένα πρόγραμμα, το οποίο δεν πρέπει να λείπει από το δίσκο σας.

PC



Αν πατήσετε το CD Info, σας εμφανίζει τις πληροφορίες του CD.



Δημιουργία ενός ISO CD.

Game Club

Point System



0-50 ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το παίξετε!



51-60 ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκειες!



61-70 ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80 ΚΑΛΟ

Όχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90 ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95 ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ένας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100 ALL TIME CLASSIC

Ένα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μας τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρίες:

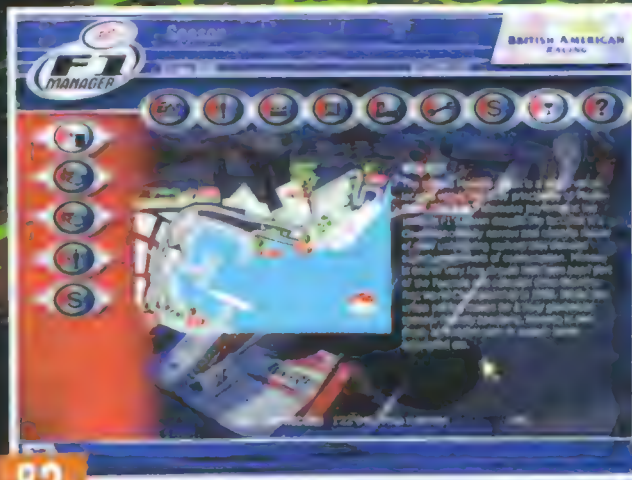
- ▲ CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- ▲ Beacon Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630
- ▲ Dionis, Αριστοτέλους 95, Αχαρνάι, τηλ.: 2445310
- ▲ Despas Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- ▲ Microsoft Hellas, Α. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200
- ▲ Microrstar, Κοντισσπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974



76

Quake III: Team Arena

Δώστε άλλο... Βάθος στο Quake III.



82

F1 Manager

Μια διαφορετική προσέγγιση του κόσμου της Formula 1.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
4x4 EVOLUTION	134	81%
BATTLE ISLE IV: THE ANDROSIA WAR	135	86%
BATTLESHIP 2	136	90%
BLAIR WITCH vol. 2	134	90%
CIVILIZATION: CALL TO POWER 2	136	89%
CLASSIC BOARD GAMES	136	85%
CLEOPATRA: QUEEN OF THE NILE	135	86%
COLIN McRAE RALLY 2.0	135	89%
CULTURES	135	85%
DIRTY TRACK RACING	134	59%
DIRTY TRACK RACING SPRINT CARS	134	61%
DRACULA 2	134	97%
FAR GATE	135	94%
GIANTS	136	93%
HITMAN: CODENAME 47	136	93%
HOGS OF WAR	136	80%
INSANE	136	96%
JETFIGHTER IV	134	78%
LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASSASSIN	134	91%
LOUVRE: THE FINAL CURSE	135	92%
MICROSOFT CASINO	135	92%
MOTOCROSS MANIA	134	92%
NO ONE LIVES FOREVER	136	89%
REAL MYST	135	98%
RESIDENT EVIL 3	136	86%
RIDDLE OF THE SPHINX	136	98%
SACRIFICE	135	94%
STARSHIP TROOPERS	134	87%
STUPID INVADERS	136	90%
SUDDEN STRIKE	135	80%
TOMB RAIDER CHRONICLES	134	85%
WARM UP	135	70%
Ο ΧΡΥΣΟΣ ΙΠΠΟΤΗΣ	135	80%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνη κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Είναι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα!

Οι συντάκτες του PC Master ενθουσιάστηκαν μαζί του



118

Sheep

Ένας τίπλος στα γνόρια των Lemmings.



114

Project IGI

Είστε έτοιμοι να... μπείτε μέσα;



88

Oni

Αρμονικός συνδυασμός ένοπλης και μη μάχης.



106

The Mummy

Προσοχή: Ο Imhotep ξυπνήσε και σας κυνηγά.

QUAKE III: TEAM ARENA

Η κυριαρχία του Quake III και η υπεροχή του έναντι των άλλων FPS βασίζεται κυρίως στο on-line τμήμα του παιχνιδιού, εκεί δηλαδή όπου βρίσκεται η πραγματική δράση για τα περισσότερα παιχνίδια. Το Unreal Tournament, ο μοναδικός αξιόλογος ανταγωνιστής του Quake III: Arena, δεν άντεξε πολύ τον ανταγωνισμό και λύγισε, γεγονός που αποδεικνύεται περφόρμανς από τον αριθμό των παικτών που ασχολούνται ακόμα με τα δύο παιχνίδια. Το νέο δημιούργημα της id, το Quake III: Team Arena, δεν έρχεται να αντικαταστήσει το Quake III: Arena, αλλά να προσθέσει πολλά νέα στοιχεία. Πλέον το Quake III μεταμορφώνεται στο απόλυτο FPS on-line game.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@net.gr

Προμηθεύτηκε το Quake III: Team Arena περίπου έναν μήνα μετά την κυκλοφορία του

από τα καταστήματα του Sydney. Ναι, καλά διαβάσατε, του Sydney της Αυστραλίας, αφού τους τελευταίους δύο μήνες εκπέμπω από εκεί. Αυτό που μου έκανε τρομερή εντύπωση ήταν η πολύ χαμηλή τιμή του παιχνιδιού. Πριν από ένα μήνα είχα αγοράσει το

Giant's Citizen Kabuto και το Sacrifice από το Sydney και διαπίστωσα ότι τα νέα παιχνίδια είναι πολύ ακριβά στην Αυστραλία. Συγκρίνοντας με τις ελληνικές τιμές, ανακάλυψα ότι είχα πληρώσει γι' αυτά τα δύο παιχνίδια 40.000 δρχ.(!), ενώ αν τα αγοράζα στην Ελλάδα θα έδινα κάτι παροπάνω από 20.000 δρχ. Ετσι, λοι-

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

ID SOFTWARE/ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Quake III: Arena, Pentium II 300, CD-ROM 4x, 64MB RAM, 400MB στο σκληρό δίσκο, 16MB κάρτα γραφικών, Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0

πόν, όταν είδα ότι το Quake III: Team Arena στοιχίζει περίπου 6.000 δραχμές ...κοράφλιασα! Το άρπαξα επί τόπου (εδώ που τα λέμε και ακριβότερο να ήταν παλιό το άρπαξο) και άρχισα να τρέχω προς το ταμείο. Βέβαια, μόλις έφτασα εκεί συνειδητοποίησα ότι είχα ξεχάσει να φέρω από την Αθήνα το Quake III: Arena. Έτσι, το αγόρασα και αυτό, αφού είναι γνωστό ότι τα expansions δεν παίζουν ποτέ χωρίς το αρχικό. Έχοντας, λοιπόν, τα δύο παιχνίδια παραμασχαλάει έφτασα στο σπίτι (της Βέας μου). Καθίσα στον PII 500, με τα 256RAM και τον 40GB σκληρό (μάλιστα ψάχια η θεία;) και άρχισα τα installations. Δώσ' του μία το Quake III Arena στο σκληρό και στο καπάκι πάρε και το Quake III: Team Arena. Το τι έγινε όταν άρχισα να παίζω το Team Arena δεν λέγεται. Ηχεία στο full και δώσ' του frags και εκρήξεις στο full. Κουβαδες με αίματα να χύνονται από την οδόνη και εγώ να έχω κολλημένα τα χέρια μου στο πληκτρολόγιο και το mouse, αρνούμενος να πάω και στην τουαλέτα ακόμα. (Καπου εδώ το άρθρο διακόπτεται και ο εδισμένος συντάκτης θα επιστρέψει σε λίγο δριμύτερος, ύστερα από ακόμη μία οκτάωρη αναμέτρηση στο Team Arena.)



↑ In a galaxy far, far away...



↑ Στις πίστες του Team Arena, κάτω από το σημείο όπου υπάρχει όπλο, βρίσκεται ένα κυκλικό σύμβολο.

Εμ... πού είχα μείνει; Α, ναι... Μπαμ-Μπουμ, Αουτς!! DIE. Όπα, λάθος, πάμε πάλι από την αρχή. Στον πρόλογο του άρθρου αυτού, αναφέρομαι με σκληρά λόγια στο Unreal Tournament. Δεν θέλω να με παρεξηγήσουν οι φανατικοί του συγκεκριμένου τίτλου, καθώς έχω ασχοληθεί με το συγκεκριμένο παιχνίδι ΠΑΡΑ πολλές φορές. Το Unreal Tournament πιστεύω ότι έχει καλύτερα γραφικά από το Quake III: Arena, μεγαλύτερη ποικιλία από όπλα και πολύ καλύτερο multiplayer όσον αφορά στις team based on-line παρτίδες (δηλαδή όχι τα 1 vs 1). Εκεί όπου υστερεί, όμως, είναι στη δράση. Το Quake III: Arena, από την άλλη, έχει ασύλληπτη ένταση και ταχύτητα, αρκετά καλά γραφικά (ελαφρώς υποδεέστερα του ανταγωνιστή του), λιγότερα αλλά πιο προεγμένα όπλα, ωραία power ups και φοβερές πίστες. Έτσι, το Quake III: Arena κυριαρχεί στα Deathmatches (μονομαχίες), αλλά δεν έχει τόση πλάκα στα team based παιχνίδια.

Τις ανωτέρω διαπιστώσεις φαίνεται ότι έχω κάνει και η ιδά Softpoint, δημιουργός του Doom II και Quake, γι' αυτό αποφάσισε ότι ήταν καλός να απευθυνθεί σε ένα μεγαλύτερο κοινό, το οποίο να μην αρκέστηκε στα on-line FPS, αλλά δεν "γλυτάρει" και τόσο της μονομαχίας. Έτσι λοιπόν, δημιουργήθηκε το Quake III: Team Arena. Από τον τίτλο και μόνο γίνεται κατανοητός

ο προσανατολισμός του παιχνιδιού. Το αναφέρει ξεκάθαρα, "TEAM". Το ζητούμενο τώρα είναι κατά πόσο η id θα μπορέσει να πετύχει το σκοπό της και να "κλέψει" παίκτες από τα άλλα, πιο team based on-line FPS (λέγε με Unreal Tournament και Counter-Strike).

TEAM ARENA GAMES

Στη συνέχεια θα σας παρουσιάσω όλα τα είδη παρτίδων που μπορείτε να παίξετε στο Quake III: Team Arena. Συνολικά είναι έξι και δεν πρόκειται να σας αφήσουν να ξεκολλήσετε από το παιχνίδι.

Capture the Flag

Στο Capture the Flag, ή CTF εν ονομασία, οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες (Blue και Red). Κάθε ομάδα έχει τη δική της βάση, στην οποία υπάρχει η σημαία της ομάδας με το αντίστοιχο χρώμα. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να κλέψει την αντίπαλη σημαία και να τη φέρει στη βάση της, ενώ η δική της σημαία είναι ακόμα στη θέση της. Κάθε φορά που ένας παίκτης περνάει πάνω από την αντίπαλη σημαία, την παίρνει (στο Quake III: Arena η σημαία φαίνεται πάνω από το κεφάλι του χαρακτήρα, ενώ στο Quake III: Team Arena την κρατάει στο χέρι του), ενώ όποτε περνάει πάνω από τη δική του σημαία, αυτόματως η σημαία του επιστρέφει στη βάση του (εκτός αν ήδη βρίσκεται στη βάση του). Τέλος, εάν κάποιος ενώ έχει την αντίπαλη σημαία πεθάνει, η σημαία πέφτει στο σημείο όπου πέθανε ο χαρακτήρας και μπορεί κάποιος άλλος παίκτης να την αποκτήσει. Αυτοί είναι οι απλοί κανόνες της πιο διάσημης team based παρτίδας στα First Person Shooter.

One Flag CTF

Πρόκειται για μία διαφοροποίηση του απλού CTF. Κάθε ομάδα έχει τη βάση της, αλλά μόνο μία σημαία βρίσκεται στο κέντρο της πίστας. Για να σκοράρει μία ομάδα, πρέπει να πάρει τη σημαία και να την

επιστρέψει στη βάση της

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Νέα όπλα, πίστες, power ups, μοντέλα και, φυσικά, 4 νέα είδη multiplayer. Φοβερή ανανέωση στο παιχνίδι.
- Καλύτερα γραφικά και ευκολότερος χειρισμός.
- Το multiplayer γίνεται πιο ισορροπημένο από άποψη δυναμικότητας παικτών και πολύ πιο ενδιαφέρον. Ακόμα και ο Fatality να άστε (πρακτικά ο καλύτερος Quake III παίκτης στον κόσμο) θα σας πάρουν frags, και σε αυτό συντελούν τα νέα power ups και όπλα.

Αρνητικά

- Το μοναδικό αρνητικό στοιχείο που βρήκα είναι η μείωση της απόδοσης του παιχνιδιού εν συγκρίσει με τον προκατόχό του. Σημαντική μείωση στα frames, ειδικά όταν βάζετε full γραφικά.

αντίπαλης ομάδας!

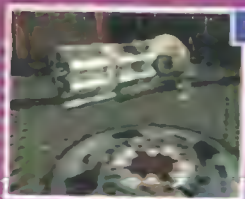
Μοιάζει αρκετά με το κλασικό CTF, αλλά οι διαφοροποιήσεις στη στρατηγική είναι πολλές. Καταρχήν, δεν υπάρχει άμυνα και επίθεση και η εξέλιξη εξαρτάται καθαρά από ποια ομάδα έχει τη σημαία. Οι παίκτες πρέπει να περιπλανώνται στην πίστα και να μην περιμένουν σε ένα σημείο. Η επίθεση και η άμυνα (της βάσης) εξαρτώνται από την κατοχή της σημαίας και στο One Flag CTF πολύ σημαντική είναι η υποστήριξη των συμπαικτών. Αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι θα μπορούσα να πω.



ΤΑ ΝΕΑ ΟΠΛΑ

Τα καινούρια όπλα που εισάγει το Team Arena είναι ευσταθικά τρία, αλλά αλλαγές έχουν γίνει και στα παλαιότερα. Το Rail Gun, για παράδειγμα, έχει πιο αργή ταχύτητα ριπής. Επιπλέον το manual αναφέρει ότι το Slug που εκτοξεύεται από το Rail έχει ένα μέγιστο βεληνεκές (δεν το παρατήρησα εγώ αυτό). Επι-

σης, παρατήρησα ότι το Rocket Launcher κάνει μεγαλύτερη ζημιά. Δεν το είδα πουθενά αλλού, όμως, οπότε σας το αναφέρω με επιφυλαγή. Οι αλλαγές που προσνέφερα έχουν περάσει και στο Quake III: Arena με το νέο patch 1.27g.



CHAIN-GUN

Το Chain-Gun είναι άλλη μια μορφή του Mini-Gun από το Quake II.

Παίρνει τα πρωτίδια στο Quake III, αφού όσον αφορά στην ταχύτητα ριπής είναι ΑΠΙΣΤΟ. Βέβαια, αυτή η ταχύτητα κοστίζει σε Άμμο (πυρομαχικά), καθώς τελειώνουν στο άψε σβήσε. Το όπλο αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί άνετα από παίκτες που δεν έχουν καλή ευστοχία, αρκεί να το έχουν γρήγορο Άμμο και να βρίσκουν που να βρουν περισσότερα όταν εξαντλήσουν αυτό που έχουν. Στα χέρια ενός έμπειρου παίκτη το εν λόγω όπλο τον μεταμορφώνει στο: "Χάρο των θύγες ποταμιά".

ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΟΠΛΟΙ 80

ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ PACK 100

ΜΕΓΙΣΤΗ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΩΝ 200



NAIL-GUN

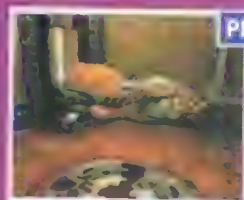
Το Nail-Gun κάνει την επιστροφή του στο Quake III, εξοπλυντάς όμως

σποραδικά πυρά, όπως η Shotgun (καρμπίνη). Ο ρυθμός βολών είναι σχετικά αργός (λίγο πιο αργός από το Rocket Launcher) και τα καρβιά που πετάγονται από την κάννη του όπλου θανατηφόρα. Το Nail-Gun δεν είναι η καλύτερη επιλογή όταν έχετε έναν αντιπάλο μπροστά σας. Όταν, όμως, υπάρχουν δύο ή περισσότεροι αντιπάλοι στην ίδια περιοχή, το όπλο αυτό αποδίδει τα μέγιστα. Δεν θα βρεθεί καμία χρήση του όπλου αυτού σε Deathmatch.

ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΟΠΛΟΙ 10

ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ PACK 20

ΜΕΓΙΣΤΗ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΩΝ 200



PROX LAUNCHER

Όπως και το Mine Launcher, εκτοξεύει μικρές νάρκες (Proximity Mines), οι

οποίες προσκολλώνται σε όποια επιφάνεια συναντήσουν (ταβάνι, τοίχο, ακόμα και σε αντιπάλο). Από τη στιγμή που μια νάρκη κολλήσει σε μια επιφάνεια, περιμένει κάποιον αντιπάλο για να εκραγεί. Εάν δεν περάσει κάποιος αντιπάλος, τότε σε είκοσι δευτερόλεπτα από τη στιγμή που θα προσκολληθεί κάπου, ανατινάζεται. Στην περίπτωση, τώρα, που η νάρκη έχει κολλήσει στον αντίπαλο, τότε ο αντίπαλος μένει σε δέκα δευτερόλεπτα ακινητοποιημένος.

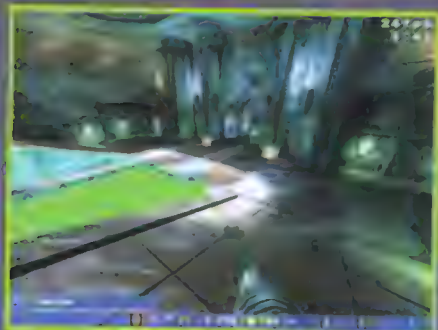
ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΟΠΛΟΙ 5

ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ PACK 100

ΜΕΓΙΣΤΗ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΩΝ 200

Harvester

Οι ρίζες του Harvester προέρχονται από το mod Headhunters για το Quake II, απ' όπου πρέπει να έχουν εμπνευστεί αυτό το νέο είδος παιχνιδιού. Εχουμε δύο ομάδες (Red και Blue), οι οποίες έχουν από μία βάση. Στο κέντρο της πίστας υπάρχει ένας οβελίσκος, όπου εμφανίζονται τα κρανία των νεκρών παικτών, τα οποία έχουν χρώματα ανάλογα με τον παίκτη που πέθανε. Εάν, για παράδειγμα, πέθανε κάποιος παίκτης από την κόκκινη ομάδα, τότε ένα κόκκινο κρανίο θα εμφανιστεί στον οβελίσκο. Όσο περισσότεροι παίκτες πεθαίνουν τόσο περισσότερα κρανία



Πρασάξτε στο πάτωμα τα σύμβολα που σας δίνουν που είναι η βάση κάθε ομάδας.

αντίστοιχου χρώματος εμφανίζονται. Κάθε φορά που ένας παίκτης περνάει από τον οβελίσκο, αυτόματα μαζεύει τα κρανία των αντιπάλων και εξαφανίζει τα κρανία της δικής του ομάδας. Αφού πάρει ένας χαρακτήρας τα κρανία της αντιπαλής ομάδας, πρέπει να τα πάει στη βάση της αντιπαλής ομάδας. Για κάθε κρανίο που πάει ο παίκτης στη βάση της αντιπαλής ομάδας, η ομάδα του σκοράρει έναν πόντο. Εάν κάποιος παίκτης μεταφέρει κρανία και πεθάνει, τα κρανία αυτά εξαφανίζονται.

Ακουγεται λίγο περίπλοκο, αλλά έχει απίστευτη πλάκα. Το μόνο κακό είναι ότι για να γίνει ενδιαφέρουσα παρτίδα, απαιτούνται τουλάχιστον οκτώ παίκτες. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η σωστή στρατηγική απαιτεί η ομάδα να χωρίζεται σε τρία γκρουπ, το ένα να σκοτώνει αντιπάλους, το δεύτερο να μαζεύει τις ψυχές από τον οβελίσκο και το τρίτο να προστατεύει τη βάση της ομάδας για να μην έρχονται οι αντιπάλοι και να σκοράρουν. Πράγματι φοβερό το Harvester.

Team Deathmatch

Το πιο απλό είδος παιχνιδιού. Οι παίκτες

χωρίζονται σε δύο ομάδες και η ομάδα που θα καταφέρει να σκοτώσει τις περισσότερες φορές τα μέλη της αντιπαλής ομάδας κερδίζει. Για το Team Deathmatch υπάρχουν, τώρα, πολλές νέες πιστές. Σχεδόν όλες οι πιστές του Team Arena κάνουν για Team Deathmatch.



τα τρία νέα τέρατα Terrain Maps είναι ο τι πρέπει. Προσπαθώντας το Team Deathmatch το έχω βαρεθεί και γι' αυτό προτιμώ μερ' κά από τα καινούρια modes παιχνιδιού.

Team Tournament

Αυτό το είδος παιχνιδιού είναι γνωστό από το Quake III: Arena. Δύο παίκτες βρίσκονται σε μια μικρή αλλά περίπλοκη πίστα και ο ένας θέλει τον άλλο νεκρό. Εδώ δεν έχουμε καμία σημαντική διαφοράποίηση πέραν των τεσσάρων νέων power ups αποκλειστικά για Team Tournament. Σε αυτό το σημείο όμως, βρίσκεται και το μεγάλο μου παράπονο. Ενόψει, λέγεται ότι το Team Arena θέλει να κερδίσει τις καρδιές όλων των φανατικών των FPS, αλλά σεβάστηκε και αυτούς που τους αρέσει το Quake III: Arena. Γι' είναι τέσσερις παίκτες, δίνει αμέσως ένα power up να το χάσουμε σε παλιό, επίλοι και φανατικό. No more competition...

Overload

Τελευταίο και καλύτερο αφηρό το Overload. Πάλι έχουμε δύο ομάδες και σκοπός κάθε ομάδας είναι να καταστρέψει το κranio της άλλης. Τώρα θα αναρωτιέστε για ποια κrania μας μιλάει πάλι αυτός! Βρε, περιμένετε να σας εξηγήσω και μετά φωνάζετε... Λοιπόν, στη βάση κάθε ομάδας υπάρχει ένα αρκετά μεγάλο κranio, το οποίο έχει 2.500 hit points. Σκοπός, λοιπόν, κάθε ομάδας είναι να καταστρέψει το αντίπαλο κranio. Βεβαίως, κάθε κranio κάνει Regenerate 15 hit points το δευτερόλεπτο, οπότε δεν πρόκειται για εύκολη δουλειά. Όσο μεγαλύτερη ζημιά έχει δε-

χτεί ένα κranio τόσο πιο κόκκινο είναι το χρώμα του. Αρκετά διασκεδαστικό, καθώς τα πυρά όλων των παικτών στρέφονται προς τα μεγάλα κrania και όχι προς τους αντιπάλους. Είναι απίστευτα αστειό να βλέπετε έναν επιτιθέμενο να προσπαθεί να κάνει ζημιά στο κranio και την αντίπαλη ομάδα να προσπαθεί να τον σκοτώσει. Το Overload ανατρέπει τα δεδομένα και θα σας μαθεί πως να αποφεύγετε τις βολές των αντιπάλων σας. Πολύ γελίο...

φω προς το παρόν, διότι σύντομα θα βγει στην αγορά το Tribes 2 το οποίο, από τα trailers και από όσα έχω διαβάσει, υπόσχεται να ξεπεράσει όλους τους ανταγωνιστές του και να δώσει νέα δεδομένα στο χώρο. Βεβαίως, όλα αυτά είναι υποθέσεις, οπότε θα περιμένω να δω το ίδιο το παιχνίδι και μετά θα κρίνω. Ως τότε, Quake III Rulez!

NEA POWER UPS

Τα power ups θυμίζουν πολύ τα Runes από το Quake II. Έχουν μόνιμη επίδραση στον παίκτη από τη στιγμή που θα τα αποκτήσει μέχρι τη στιγμή που θα πεθάνει. Δηλαδή το παίρνεις μία φορά και έως ότου να πεθάνεις είσαι συνέχεια υπό την επήρεια του power up (κάτι σαν Quad Damage και Haste δηλαδή, μόνο που δεν έχει περιορισμό σε δευτερόλεπτα). Υπάρχουν όμως δύο μικρά "προβλήματα":

Το Quake III: Team Arena θυμίζει Quake III: Arena με γραφικά και επιλογές Unreal Tournament. Πολλά όπλα, αχανείς πίστες, διαφορετικά είδη multiplayer και ένα σωρό καινούρια στοιχεία.

Όπως βλέπεται, το Team Arena έχει μεγάλη οικειότητα και δεν θα αφήσει ανεκμετάλλευτο κανέναν φίλο της παλαιότητας. Θα μπορούσα να πω ότι κόντραρεί πλέον το Unreal Tournament και σε αυτόν τον τομέα, γι' να μην πω ότι το ξεπερνάει λίγο. Το Quake III ήταν το απόλυτο παιχνίδι όσον αφορά στις μονόπαικτες, και τώρα με το Team Arena έχει γίνει κορυφαίο και για team play. Προς το παρόν, είναι ο βασιλιάς των on-line FPS. Γρά-

Καταρχήν, αφού πάρεις ένα από τα παρακάτω τέσσερα power ups, δεν μπορείς να το ρίξεις για να πάρεις κάποιο άλλο στη θέση του. Το δεύτερο μεγαλύτερο πρόβλημα είναι λίγο πιο περίπλοκο. Σε κάθε πίστα αντιστοιχούν τα ίδια power ups για κάθε ομάδα. Τώρα, εάν κάποιος από την ομάδα έχει ένα από τα power ups, τότε δεν μπορεί να το πάρει άλλος. Για παράδειγμα, εάν κάποιος από τους συμπαίκτες σας πάρει το Ammo Regen που αντιστοιχεί στην ομάδα σας, εσείς δεν μπο-



1 Τα κίτρινα κrania που από το χρώμα είναι από τους νεκρούς αντιπάλους σε παλιό Mortuus.



2 Τα δύο κίτρινα κrania τα μπορούμε στη θέση των αντιπάλων και αναβράζει!

TA NEA ANTIKEIMENA

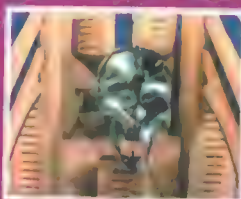
Δύο νέα αντικείμενα κίνηση την εμφάνισή τους στο Quake III: Team Arena. Μπορείτε να πάρετε μόνο ένα αντικείμενο κάθε φορά και να το κρατήσετε μέχρι να το χρησιμοποιήσετε. Μετά μπορείτε να ξαναπάρετε όποιο θέλετε.



INVULNERABILITY

Το απόλυτο power up, με το οποίο θα είστε άτρωτοι. Μόλις το χρησιμοποιή-

σετε, μια ασημένια σφαίρα θα δημιουργηθεί γύρω σας και κανενός όπλου τα πυρά δεν θα μπορέσουν να σας κάνουν ζημιά για λίγα δευτερόλεπτα. Ενώ οι αντιπάλοι δεν μπορούν να σας ακουμπήσουν, εσείς μπορείτε να επιτίθεστε και να τους βερίζετε. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι, όταν ενεργοποιηστεί το Invulnerability και για όσα δευτερόλεπτα κρατάει, δεν θα μπορείτε να κινηθείτε στην πίστα, μόνο να περιστρέφεστε για να στοχεύετε.



KAMIKAZE

Από τη στιγμή που πάρε κάποιος χαρακτήρας το Kamikaze, ένα ασημένιο

κρανίο θα περιστρέφεται γύρω του. Εάν κάποιος χαρακτήρας ενεργοποιήσει το Kamikaze, τότε θα αυτοκτονήσει προκαλώντας τεράστια έκρηξη (φοβερά εντυπωσιακή), η οποία θα αφήσει ζωντανούς μόνο τους αντιπάλους που έχουν γεμίσει με Health και Armor. Πρόκειται για ένα power up που θα εξοντώσει όλους τους αντιπάλους που συνηθίζουν να ηγούνται παρεούλα ή όσους κάθονται τρεις τρεις για την άμυνα της βάσης τους. Πάρνεις μαζί σου πολύ κόσμο, αρκεί να το χρησιμοποιήσεις τη σωστή στιγμή!

ρείτε να το πάρετε. Πρέπει να πάρετε κάποιο άλλο (εάν θέλετε) ή να περιμένετε μέχρι να πεθάνει για να το χάσει και μετά να το πάρετε εσείς (ιδιότροπη-εγωιστική τακτική). Πάμε να δούμε τα τέσσερα νέα power ups, που επιδρούν στον παίκτη μέχρι να σκοτωθεί.



AMMO REGEN

Αυτό το power up θα σας ξαναγεμίσει με πυρομαχικά

και επίσης θα αυξήσει την ταχύτητα ριπής όλων των όπλων σας. Είναι αρκετά καλή λύση για όσους προτιμούν την άμυνα, ούτως ώστε να μην αποσπούν την προσοχή τους ψάχνοντας για Ammo.



DOUBLER

Κάτι λιγότερο από Quad Damage. Όσο έχετε αυτό

το power up, η ζημιά που θα κάνουν τα όπλα σας στους αντιπάλους θα είναι η διπλάσια της κανονικής! Από τα καλύτερα power ups σε επίθεση και άμυνα. Οποιος το προλάβει, το προλάβει.



GUARD

Αυτό το power up σάς κάνει θωρηκτό. Αυτόματα, με το

που θα το αποκτήσετε, θα έχετε 200 Armor και Health! Επιπρόσθετα, το Health σας θα κάνει Regenerate πάντα μέχρι το 200. Το Armor δεν γίνεται Regenerate, αλλά μπορείτε να το φτάσετε πάνω από 100 και μετά να μειωθεί. (Χωρίς αυτό το power up, ένας χαρακτήρας που έχει πάνω από 100 Health ή Armor, σιγά σιγά θα μειώνεται όποιο είναι πάνω από το όριο μέχρι να πέσει και πάλι στο 100.)



SCOUT

Αυτός που κατεχει το συγκεκριμένο power up,

θα τρέχει σαν να του έχουν βάλει νέφτι στα οπίσθια :). Πολύ απλά (για όσους δεν κατάλαβαν ή δεν ήθελαν να καταλάβουν) θα τρέχετε και θα πυροβολείτε με τη διπλάσια ταχύτητα. Το ελάττωμα του Scout είναι ότι απαγορεύει σε αυτόν που το έχει να φορέσει κάποια πανοπλία (κοινώς Armor).

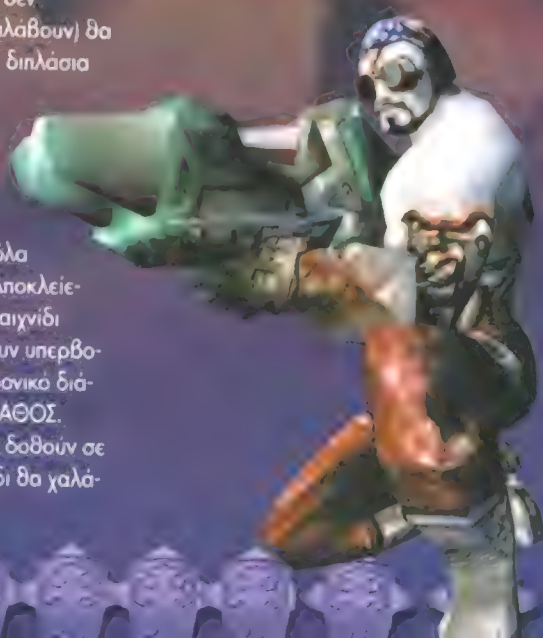
Διαβάζοντας για πρώτη φορά όλα αυτά τα power ups, τρελάθηκα! Αποκλείεται, σκέφτηκα, να είναι πλέον το παιχνίδι ισορροπημένο και αυτό διότι δίνουν υπερβολικές δυνατότες για ακαδότηστο χρονικό διάστημα. Ευτυχώς, ήμουν ΤΕΛΕΙΩΣ ΛΑΘΟΣ. Πράγματι, εάν αυτά τα power ups δοθούν σε μία παρτίδα 1 vs 1, τότε το παιχνίδι θα χαλά-

σει. Ομως αυτά τα power ups θα τα βρείτε μόνο σε Team based παρτίδες και δίδονται και στις δυο ομάδες, οπότε έτσι επιτυγχάνεται η ισορροπία και η δυνατότητα σε έναν όχι τόσο καλό παίκτη να σκοτώσει κάποιον σφφέστατα ανωτερό του. Βγαζω, λοιπόν, το καπέλο μου στην id Software.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Ο διαχωρισμός των παιχνιδιών δεν είναι πλέον μόνο Single Player και Multiplayer, αλλά Single Player, Multiplayer και Start Server. Στην πρώτη επιλογή παίζετε μόνοι σας με Bots (δηλαδή χαρακτήρες που χειρίζεται ο υπολογιστής με τα γνωστά επίπεδα δυσκολίας), στη δεύτερη μπορείτε να μπείτε σε κάποιον server για να παίξετε με άλλους ανθρώπους ή φίλους (εδώ έχει προστεθεί και η δυνατότητα να κάνετε μια λίστα με φίλους για να μπορείτε να τους βρίσκετε όταν παίζετε σε κάποιον server - αντιγραφή δηλαδή από το GameSpy) και, τέλος, η επιλογή Start Server σας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξετε τον δικό σας server. Στο τελευταίο μενού υπάρχει ένα ολοκληρωτά σετ επιλογών που ρυθμίζουν τα πάντα γύρω από το στήσιμο του server. Μπορείτε, για παράδειγμα, να ορίσετε τον αριθμό των παικτών και αν θα μπορούν να κάνουν αλλαγές στις πίστες. Όλα είναι πολύ απλοποιημένα και δεν θα μπερδέψουν τους αρχάριους.

Μέσα στο παιχνίδι, τώρα, οι αλλαγές είναι εξίσου εντυπωσιακές. Έχει προστεθεί ένα ημιδιάφανο παραθυρό στο κάτω μέρος της οθόνης (με ρυθμιζόμενο μέγεθος), όπου εκεί αναγράφονται όλες οι πληροφορίες για το παιχνίδι: Σκορ, frags, Health, Armor, Όπλα, Ammo κ.λπ. Στην αρχή με ξένισε πολύ το νέο μενού, αλλά γρήγορα εξοικειώθηκα μαζί του. Θα μπορούσα να πω ότι τώρα με τη νέα Βιτρίνα το Quake III μοιάζει πιο πολύ με το Unreal Tournament... Αυτό θα μπορούσε να είναι και





Μία από τις τρεις τεράστιες πίστες, γνωστής και ως Terraín. Ενδείκνυται για περισσότερους από οκτώ παίκτες!



Μπαινετε πίσω από το Banker και από το παραθυράκι επιτίθεστε στους αντιπάλους. Στρατηγικότατο σημείο!

καλά και κοινό, εξαρτάται από το γούστο του καθενός. Επίσης, στα παιχνίδια έχετε ένα έλεγχο από εντολών (Attack, Contp, Defend, Follow, Escort, Patrol, Retire), τις οποίες μπορείτε να δώσετε σε συμπαίκτες και Bots - ανάλογα αν παίζετε Single Player ή Multiplayer. Γενικά θα μπορούσα να χαρακτηρίσω το Team Arena πιο φιλικό προς το χρήστη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί αρκετά και μου δύμισαν πολύ αυτά του Unreal Tournament. Είναι η δεύτερη φορά που αναφέρω το Unreal, αλλά έτσι ενώσα με το που είδα τις νέες πίστες και τα καινούρια μοντέλα των χαρακτήρων του Team Arena. Τα σαφώς ανώτερα γραφικά, βέβαια, έχουν κάποιο κόστος, που δεν είναι άλλο από την απόδοση του παιχνιδιού. Παρατήρησα ότι στο Quake III: Team Arena είχα μία πτώση 10-40% (ανάλογα με το μέγεθος της πίστας και το πόσο καλά γραφικά επέλεγα) στα Frames Per Second! Ακόμα και όταν μείωνα όλες τις λεπτομέρειες, πάλι έχανα σε frames. Το πρόβλημα αυτό υπήρχε και στο demo του παιχνιδιού και

είχαν υποσχεθεί ότι θα βελτίωναν την κατάσταση. Τελικά, όμως, έμειναν στα λόγια. Μόνο όσοι έχετε GeForce, θα μπορείτε να απολαύσετε τα καλά γραφικά του Team Arena και να παίζετε το παιχνίδι σας αξιοπρεπώς. Οι υπόλοιποι, είτε αγοράστε GeForce είτε βάλτε όσο πιο χαμηλά γίνεται τα γραφικά για να παίζετε.

Συνεχίζω με μερικά ωραία χαρακτηριστικά που παρατήρησα στα γραφικά των επιπέδων. Στο πάτωμα κάθε πίστας του Team Arena υπάρχουν πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες. Παραδείγματα: χάρτιν, όπου υπάρχει όπλο στην πίστα, ακριβώς από κάτω βρίσκεται ένα παράξενο κυκλικό γραφικό και στο πάτωμα υπάρχουν βελόκια με τα χρώματα κάθε ομάδας, τα οποία δείχνουν προς τα πού είναι οι βάσεις των ομάδων (για να μη χάνονται οι παίκτες στις αχανείς πίστες). Το Team Arena εισάγει συνολικά 19 νέους χάρτες, εκ των οποίων έγραφε 4 μόνο για 1vs1 και 3 τεράστιους (γνωστοί και ως Terraín χάρτες), οι οποίοι προσφέρονται για περισσότερους από οκτώ παίκτες (λιγότεροι από οκτώ παίκτες θα βαρεθούν να παίζουν ψάχνοντας ο ένας τον άλλον). Όσον αφορά, τώρα, στον ήχο, δεν έχουμε πολύ σημαντικές αλλαγές, πέρα από τα ειδικά εφέ των όπλων και τη μουσική κάθε πίστας. Οι μεγάλες αλλαγές έγιναν στα γραφικά.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Quake III: Team Arena θυμίζει Quake III: Arena με γραφικά και επιλογές Unreal Tournament. Πολλά όπλα, αχανείς πίστες, διαφορετι-

κά είδη multiplayer και ένα σωρό καινούρια στοιχεία. Το παιχνίδι δεν έρχεται για να αντικαταστήσει το Quake III: Arena, αλλά για να προσθέσει νέα στοιχεία σε αυτό. Γι' αυτό, εξάλλου, υπάρχουν ως δυο διαφορετικά παιχνίδια στο σκληρό δίσκο σας, ώστε να επιλέγετε κάθε φορά ποιο από τα δυο θα παίζετε. Πριν να επιχειρήσω τον όσο το δυνατόν αντικειμενικότερο απολογισμό, θα αναφέρω κάτι για τους τελεματρικούς του Quake III: Arena. Μάγκες, το παιχνίδι αυτό δεν είναι για εσάς. Θα το δείτε, θα σας αρέσει, αλλά θα συνεχίσετε να παίζετε Quake III: Arena. Το Team Arena απευθύνεται σε όσους δεν άρεσε ο προκάτοχος του παιχνιδιού αυτού...

PC



Στο Horvester, στο κέντρο κάθε πίστας, υπάρχει ένας οβελίσκος που μαζεύει τα κρανία των νεκρών!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΑΝΤΟΧΗ	93
96	

Η ολοκλήρωση του Quake III: To Unreal Tournament κατατροπώθηκε, αφού δεν έχει τίποτα περισσότερο να προσφέρει...

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY



Σας αρέσει η Formula 1 αλλά
 βαρεθήκατε όλα αυτά τα racing
 simulations; Έχετε πια γίνει
 Schumacher στη θέση του
 Schumacher και δεν
 μπορείτε να βρείτε επαρκή
 ανταγωνισμό; Μην
 ανησυχείτε και μην
 πανικοβάλλεστε. Η EA Sports
 είναι εδώ με το πρώτο F1
 Manager. Ηρθε, λοιπόν, η ώρα να
 γίνετε Jean Todd στη θέση του Jean
 Todd (ή του Ross Braun, για να μην
 υπάρξουν παρεξηγήσεις).

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
spirov@lycos.com

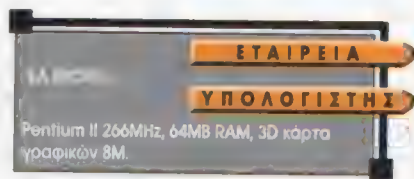


"Λίγες εβδομάδες πριν από την έναρξη του νέου πρωταθλήματος της Formula 1 και η BAR κάνει μια περίεργη κίνηση.

Αναθέτει την τύχη του management της ομάδας στον Spiro Morfonio. Οι απαιτήσεις είναι μεγάλες, αλλά υπάρχει πίστη στις ικανότητες του νέου manager..." Κάπως έτσι ξεκινάει η ιστορία σας ως manager στο χώρο της Formula 1. Αφότου διαλέξετε την ομάδα της αρεσκείας σας, με αυτόν περίπου τον τρόπο θα υποδεχθούν το γεγονός οι εφημερίδες (το μέσο που θα σας ενημερώνει για θέματα που δεν άπτονται άμεσα της ομάδας σας...) που ασχολούνται με το χώρο της Formula 1.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

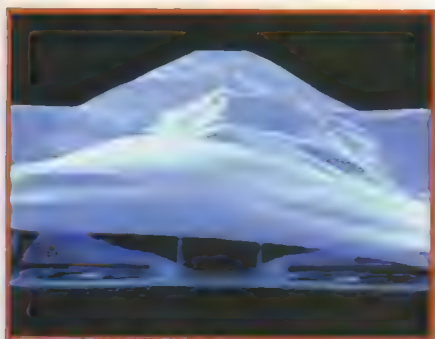
Μμ..., άραγε τι είδους γραφικά θα περιμένατε από ένα παιχνίδι Manager που ασχολείται με τη Formula 1; Όποια και να είναι η απόνησή σας, σε κάθε περίπτωση τα γραφικά του δεν θα σας απογοητεύσουν. Τουναντίον, μάλιστα, θα σας ικανοποιήσουν σε αρκετά υψηλό βαθμό. Η θετική προδιάθεση που θα σας δημιουργηθεί θα κάνει την εμφάνισή της ήδη από την εισαγωγή. Σε αυτήν, εν μέσω ήχων από μονοθέσια με μια ελαφρά ambient μουσική να παίζει στο background, βλέπουμε την παρουσίαση ενός καινούριου μονοθέσιου σε έκθεση, καθώς και κομμάτια από τα σχέδια που χρησιμοποιήθηκαν. Ακολουθώντας τη σκυτάλη παίρνουν σκηνές από αγώνες της Formula 1, υπό-



τε ο χρήστης ξεκινάει το παιχνίδι με τους καλύτερους οiwονούς. Χρειάζονται κάτι τέτοιο, γιατί τελευταία είχαν περάσει από τα χέρια μου παιχνίδια που αγνοούσαν την έννοια της εισαγωγής και αυτό είναι κάτι που δεν μου αρέσει σε ψυχαγωγικούς τίτλους. Βέβαια, μια και μιλάμε για παιχνίδι της EA, θα χρειαστείτε έναν αρκετά ισχυρό υπολογιστή (για Manager...) και μια καλή κάρτα γραφικών προκειμένου να μην αντιμετωπίσετε "κολλήματα" στις

αυξημένες αναλύσεις του παιχνιδιού. Καταρχήν, τα γραφικά χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: στις ενδιάμεσες εικό-





Από την εισαγωγή.



Το εισαγωγικό μενού.

νες από τις οποίες διαχειρίζεστε τα της ομάδας σας και στην παρακολούθηση του αγώνα. Οι πρώτες είναι πολύ καλές, συμπαγείς και αρκετά ξεκούραστες, οποιαδήποτε ομάδα και να πάρετε (ανάλογα με την ομάδα ο περιβάλλον χώρος παίρνει το χρώμα της). Επίσης, είναι αρκετά λειτουργικές και θα είναι οι τελευταίες πηγές προβλημάτων σας. Αυτό σας το εγγυώμαι, καθώς θα έχετε τόσες πολλές ασχολίες, που θα χρειαστείτε τις ξεκούραστες αυτές εικόνες. Όσον αφορά στα ουσιαστικά γραφικά του παιχνιδιού, που είναι αυτά του αγώνα, και αυτά μπορείτε να τα παρακολουθήσετε με δύο διαφορετικούς τρόπους. Ο ένας είναι σε μικρό παράθυρο, με την υπόλοιπη οθόνη να αποτελείται από ουσιαστικές πληροφορίες για τον επιλεγμένο οδηγό, όπως η βενζίνη που έχει, καθώς και η τακτική που ακολουθεί ο οδηγός (για περισσότερα σχετικά, δείτε στη συνέχεια...). Υπάρχουν 7 διαφορετικές κάμερες από τις οποίες μπορείτε να παρακολουθείτε τον αγώνα: οι Trackside, On-board, Reverse chase, Chase, Helicopter, Tracking και Start/Finish. Οι ίδιες κάμερες υπάρχουν και στη δεύτερη επιλογή που σας δίνεται, να παρακολουθήσετε δηλαδή ολόκληρο τον αγώνα. Σε αυτή τη μορφή παρακολουθείτε τον αγώνα σας σαν από τηλεοπτικό δέκτη. Επίσης, το είδος παρακολούθησης θα σας "υποδείξει" τις δυνατότητες γραφικής απεικόνισης του υπολογιστή σας. Αν ψιλοκολλάει, μη σας πιάσει πανικός. Έτσι και αλλιώς, αν και αποτελεί ευ-

χάριστη προσθήκη, δεν θα γίνει σε καμία περίπτωση ο βασικός τρόπος με τον οποίο θα παρακολουθείτε την εξέλιξη του αγώνα, οπότε δεν είναι και τόσο μεγάλο πρόβλημα, τελικά. Χαρακτηριστικά σας αναφέρω πως είχα το συγκεκριμένο παιχνίδι στη διάθεσή μου περίπου έναν μήνα και, να είστε σίγουροι, ασχολήθηκα αρκετά. Το συγκεκριμένο mode, λοιπόν, το χρησιμοποίησα μόνο για να βγάλω κάποιες από τις φωτογραφίες που θα δείτε να συνοδεύουν το παρόν άρθρο.

Όσον αφορά στις ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε, θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής διαδικασία: Πηγαίνετε στα options και διαλέγετε το Display. Από εκεί μπορείτε να ρυθμίσετε το είδος της γραφικής απεικόνισης που θα έχετε στον υπολογιστή σας. Υπάρχουν τέσσερις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις: low, medium, high και maximum detail. Βέβαια, έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε custom detail. Πιο συγκεκριμένα, μερικές από τις ρυθμίσεις που μπορείτε να αλλάξετε είναι οι reflections, shadows, environment, distance clipping κλπ. Όπως καταλαβαίνετε, οι επιλογές που σας δίνονται είναι παραπάνω από αρκετές.

Τους τρόπους που σας προσφέρει το παιχνίδι προκειμένου να παρακολουθείτε την εξέλιξη, τους αναφέραμε προηγουμένως. Εκτός όμως από αυτό, το F1 Manager σας προσφέρει τη δυνατότητα να κανονίσετε σε ποια γεγονότα θα δίνει μεγαλύτερη βαρύτητα ο σκηνοθέτης της τηλεοπτικής μετάδοσης. Έτσι, μπορείτε να ρυθμίσετε σε ποια γεγονότα οι κάμερες θα δίνουν μεγαλύτερο βάρος (weight), όπως τα first lap, fastest lap και overtaking, καθώς και σε ποια περισσότερη έμφαση (emphasis), όπως τα race positions και driver positions.

Βέβαια, τα μικροπροβλημάκια δεν λείπουν, και αυτό είναι ως έναν βαθμό κατανοητό. Έτσι, θα παρατηρήσετε πως, ειδικά στην εκκίνηση, τα αυτοκίνητα θα πέφτουν το ένα πάνω στο άλλο, χωρίς να συγκρούονται. Εντάξει, νομίζω πως μπορούμε να ζήσουμε με αυτό το πρόβλημα. Κατά τα άλλα, δεν μπορώ να προσδιορίσω κάποιο ουσιαστικό

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- ▶ Πολύ καλός γραφικός και ηχηρός και εφέ.
- ▶ Διαφορετικό, μη επαναλαμβανόμενο περιβάλλον και οπτική ποικιλία.
- ▶ Αρκετά πληροφορίες και με υψηλό βαθμό λεπτομέρειας.
- ▶ Πιστοί και λίγο παραχρήματα στην αφήγηση και έτσι ο παίκτης να "ζήσει" την Formula 1 μισή ώρα!

Αρνητικά

- ▶ Μερικές φορές από ένα σημείο και μετά κολλάει.
- ▶ Ξεχωριστά θόρυβοι παιχνιδιού.
- ▶ Αρκετά πολλά γραμμοπλάγια επιβάλλουν ταχύτητα με την αλλαγή κάμερας του παιχνιδιού!

πρόβλημα

που να έχει σχέση

με τα γραφικά του παιχνιδιού. Τώρα, αν μου ξεφυγε κάτι, άνθρωπος είμαι και ζητώ τη συμπάθειά σας. Εξάλλου, το παρόν άρθρο γράφεται στα διαλείμματα του διαβάσματος για την εξεταστική που πλησιάζει σε λιγότερο από 20 μέρες, οπότε το μυαλό δεν βρίσκεται και στην καταλληλότερη κατάσταση.

Περνώντας στον ήχο, θα παρατηρήσουμε πως και εδώ δεν θα έχουμε ιδιαίτερες απογοητεύσεις. "Παρελαίνουν" από τα ηχεία σας όλοι οι γνωστοί ήχοι που ακούγονται στη Formula 1. Αναφέρομαι, φυσικά, στους ήχους των κινητήρων που θα κυριαρχήσουν στο παιχνίδι. Το πρώτο πρόβλημα, όμως, είναι πως δεν υπάρχουν μουσικά κομμάτια στο παιχνίδι. Έτσι, ακόμα και στις ενδιάμεσες εικόνες, ακούγονται ήχοι από τις μηχανές. Δεν λέω πως δεν είναι ωραίο, αλλά ύστερα από αρκετές ώρες παιχνιδιού, κουράζει και απωθεί το χρήστη. Επίσης, ο ίδιος ο ήχος δεν είναι και πολύ πειστικός. Δεν απογοητεύει, επανα-



ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Προσοχή στη χρήση των κινητήρων, των ηλεκτρονικών και των φρένων, μη βρεθείτε προ εκπλήξεων και τρέχετε σε κρίσιμους αγώνες με μέτρια τεχνολογία.
- Μην ξεχνάτε πως το σασί του επόμενου έτους πρέπει να είναι έτοιμο πριν από το τέλος του φετινού.
- Ο Commercial Manager χρειάζεται αρκετούς βοηθούς. Πρέπει να γνωρίζετε πως οι σπώνσορες της ομάδας σας δεν μένουν μαζί σας λόγω των αποτελεσμάτων, αλλά λόγω των ατόμων που θα έχετε γύρω τους να τους "γλείφουν".
- Να προτιμάτε συνολική βελτίωση του μονοθεσίου και όχι ένα μέρος κορυφαίο και τα άλλα "παλαιολιθικά".
- Για να μην καθυστερείτε πολύ, υπάρχει το accelerated mode που επιταχύνει το χρόνο. Βασικά, έτσι θα παρακολουθείτε κάθε αγώνα, αλλά χρησιμοποιήστε το με σύνεση, όπως στα επόμενα παραδείγματα.
- Κατά την εξέλιξη του αγώνα, μια στρατηγική που βρήκα χρήσιμη για να τον παρακολουθείτε ήταν η εξής: Είχα γράψει τους γύρους στους οποίους θα καλούνταν οι οδηγοί μου να κάνουν στάση στα pits, οπότε χρησιμοποιούσα το accelerated time μέχρι 3-4 γύρους πριν από την είσοδο. Τότε πάγωνα το παιχνίδι και υπολόγιζα τη νέα κατανάλωση βενζίνης που είχα, καθώς και τη φθορά στα ελαστικά. Έτσι, βελτιώνα την τακτική μου, αφήνοντας τους οδηγούς μου 1-2 γύρους ακόμα έξω ή βαζοντας λιγότερη βενζίνη από την αρχικά υπολογισμένη και έπειτα άφηνα τα παιχνίδια να εξελιχθούν, επανερχόμενος σε normal mode μόνο για να αλλάξω την τακτική οδηγού κάποιου από τους οδηγούς.

λαμβάνω, όμως, πως θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερος. Επιπλέον, αυτό που μου άρεσε ιδιαίτερα ήταν το γεγονός πως, εκτός από τους κλασικούς ήχους, ακούγονται και οι οδηγοί. Ανάλογα με το τι συμβαίνει στην πίστα, ακούγεται διαφορετική ατάκα από τους οδηγούς



Τα objectives διατυπωμένα από τον πρόεδρο.

που δέχονται τις οδηγίες. Το ίδιο συμβαίνει αν κάποιο πρόβλημα παρουσιαστεί κατά τη διάρκεια του αγώνα. Η ένσταση που θέλω να καταθέσω στην παρούσα περίπτωση είναι πως ενώ υπάρχουν ατάκες για αρκετά από τα τεκταινόμενα στην πίστα, η ατάκα για καθένα (γεγονός) είναι μία και, επιπλέον, υπάρχει μόνο μία φωνή οδηγού. Ενώ, δηλαδή, ως σκέψη ήταν πολύ καλή, ως υλοποίηση μας τα "χάλασε" λίγο. Δεν επιτρέπεται να έχουν την ίδια φωνή ο Schumacher και ο Hakkinen! Και αναφέρω αυτούς τους δύο, μια και πρόκειται για τους κυριότερους αντιπάλους τα τελευταία χρόνια στις πίστες της Formula 1.

Σε γενικές γραμμές, λοιπόν, αυτή είναι η κατάσταση που επικρατεί στο F1 Manager όσον αφορά στον ήχο και τα γραφικά. Δεν θα σας απογοητεύσουν σε καμία περίπτωση και θα σας βοηθήσουν να συγκεντρωθείτε στον αντικειμενικό σκοπό σας, που δεν είναι άλλος από την επίτευξη των στόχων που θα σας δέσει ο πρόεδρος κάθε χρόνο.

GAMEPLAY - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ (ΜΕΡΟΣ 1ο)

Επιτέλους, περνάμε στο πιο σημαντικό σημείο αυτού του είδους παιχνιδιών. Όσα καλά λόγια και αν είπαμε για τα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού, σε περίπτωση που το παιχνίδι δεν έχει καλό gameplay, όλα τα άλλα περνούν

σε δεύτερη μοίρα. Ξεκινάμε, λοιπόν, με την ανάλυση των επιμέρους οδονών που υπάρχουν στο παιχνίδι...

Email: Σε αυτή την οδόν, που είναι και η πρώτη που θα συναντήσετε κοιτώντας από αριστερά προς τα δεξιά, εμφανίζονται όλα τα e-mails που σας στέλνουν κατά καιρούς όσοι ενδιαφέρονται να επικοινωνήσουν μαζί σας. Είναι στην πραγματικότητα ο μοναδικός τρόπος επικοινωνίας σας με τον έξω κόσμο. Εδώ να τονίσω πως αυτός ο τρόπος επικοινωνίας φαίνεται να έχει γίνει πάγια τακτική στα Managers της EA. Χωρίς να είναι απαραίτητα κακό, σίγουρα φαντάζει λίγο περίεργο. Το να χρησιμοποιείται αυτός ο τρόπος επικοινωνίας με τους εκτός της ομάδας είναι λογικό και θεμιτό. Μου φαντάζει, όμως, λίγο περίεργο να σου στέλνουν e-mails οι οδηγοί της ομάδας, ο πρόεδρος και οι υπόλοιποι υφιστάμενοι και προϊστάμενοί σου. Μέσω αυτής της οδόν, θα μαθαίνετε τα νεότερα σε όλα τα επίπεδα, θα σας κάνουν προτάσεις για merchandising, θα ενημερώνεστε για τα objectives από τον πρόεδρο κ.λπ.



Κινητήρας, ηλεκτρονικά, φρένα.

Σε αυτό το σημείο θα ανοίξω μία παρένθεση, για να προσθέσω ότι για όλα τα σημαντικά γεγονότα, όπως οι νικητές αγώνων, μεταγραφές οδηγών ή παραγόντων και συμφωνίες με χορηγούς, υπάρχουν και δημοσιεύματα εφημερίδων που τα "πιστοποιούν". Επίσης, σε περίπτωση που αποχωρήσει από την ομάδα κάποιο δικό σας στέλεχος, συνήθως μαθαίνετε την πρόθεσή του πρώτα από τις εφημερίδες... Η επόμενη οδόν είναι η...

Personnel: Εδώ υπάρχουν πληροφορίες για όλους τους βασικούς συντελεστές της ομάδας και σημαντικούς αρωγούς στην προσπάθειά σας. Αυτοί είναι οι Chief Designer, Technical Director, Commercial Manager και, φυσικά, οι Driver 1, Driver 2 και Test Driver. Οι πληροφορίες που υπάρχουν εδώ αφορούν στις ικανότητές τους (χωρίζονται σε διάφορες επιμέρους κατηγορίες, ανάλογα με την ειδικότητα του καθενός), στα χρήμα-



Μερικές πύσσες.

τα που αποτελούν τον ετήσιο μισθό τους, στο πότε λήγει το συμβόλαιό τους και σε ποιον έχετε προσλάβει για την επόμενη χρονιά (αν έχετε προσλάβει). Στη συγκεκριμένη οδόνη μπορείτε να επιλέγετε και τον αριθμό βοηθών που θα έχει στη διάθεσή του κάθε manager προκειμένου να κάνει καλύτερα τη δουλειά του. Προσοχή, βέβαια, να μην υπερβάλλετε, γιατί θα έχετε πολλούς οι οποίοι θα κάθονται και δεν θα κάνουν τίποτα.

Suppliers: Όπως γνωρίζουν και οι πέτρες, στη Formula 1 δεν κατασκευάζονται όλα από τις ομάδες. Υπάρχουν "κομμάτια", όπως οι κινητήρες και τα λάστιχα. Έτσι, από αυτή την οδόνη μπορείτε να κανονίζετε την εταιρεία που θα σας προμηθεύει με μηχανές, ηλεκτρονικά μέρη και φρένα. Δυστυχώς, για τα λάστιχα δεν υπάρχουν επιλογές, κάτι που δείχνει, όμως, το πόσο προσπαθεί το παιχνίδι να μιμηθεί την πραγματική κατάσταση. Στη σεζόν του 1999, ο μόνος προμηθευτής ελαστικών ήταν η Bridgestone, επομένως δεν ήταν δυνατόν να

Κάτι που διαπίστωση παίζοντας το παιχνίδι είναι πως όντως η Formula 1 είναι πολύ ακριβό άθλημα. Θα παρατηρήσετε πως θα υπάρχουν περίοδοι που δεν θα έχετε ανταλλακτικά και θα τρέχουν τα μονοθέσια με "ελαφρώς μεταχειρισμένα" τμήματα.

υπάρξει τέτοιου είδους επιλογή. Περιλαμβάνονται διάφορες εταιρείες, που αποτελούν τους πραγματικούς προμηθευτές της Formula 1. Και αυτοί έχουν ένα συγκεκριμένο rating, το οποίο εξαρτάται από επιμέρους παράγοντες. Εννοείται πως όσο πιο καλή είναι μία εταιρεία τόσο περισσότερα θα πρέπει να "σπρώξετε" προκειμένου να καταλήξετε σε συμφωνία για την επόμενη χρονιά. Υπάρχει πάντα και ο δρόμος των negotiations, αλλά μην το παρακάνετε, γιατί αν σας πουν: "brake off negotiations", δεν θα μπορείτε να τους πλησιάσετε για την επόμενη χρονιά. Αν, δε, είναι οι μόνοι καλοί, τότε θα έχετε σοβαρό πρόβλημα. Μοναδική εξαίρεση στον κανόνα αποτελεί η Ferrari στον τομέα των κινητήρων και αυτό, φυσικά, ισχύει

διότι παράγει η ίδια τους κινητήρες που χρησιμοποιεί.

Design - Manufacturing: Τις δύο αυτές οδόνες θα τις αναλύσουμε παράλληλα, μια και βρίσκονται σε άμεση σχέση μεταξύ τους. Από την πρώτη μπορείτε να ρυθμίσετε ποιο μέρος του μονοθέσιου θα εξελίσσεται περισσότερο από τα άλλα. Βέβαια, τα μέρη του μονοθέσιου που μπορείτε να εξελίξετε είναι ό: Chassis, Front Wing, Rear Wing, Side Pods, Suspension και Barge Boards. Έτσι στη διάρκεια της χρονιάς μπορείτε να βελτιώσετε τις επιδόσεις, την αεροδυναμική και το βάρος (να γίνουν ελαφρύτερα) των





↑ Παρακολουθώντας τον αγώνα από την κάμερα μέσα από το μονοθέσιο...



↑ ...και από το ελικόπτερο.

διάφορων τμημάτων ώστε να κάνετε το αυτοκίνητο πιο ανταγωνιστικό και φορέα καλύτερων αποτελεσμάτων.

Όπως είναι φυσικό, η εξέλιξη από μόνη της δεν μπορεί να φέρει κανένα ουσιαστικό αποτέλεσμα. Τα αποτελέσματά της θα πρέπει να εφαρμόζονται και στις πίστες, προκειμένου να κερδίζετε πραγματικά από αυτές και να μη μένετε απλώς με τη "χαρά" της εξέλιξης. Η Formula 1 δεν είναι ερευνητικό κέντρο. Κάθε έρευνα πρέπει να ολοκληρώνεται το ταχύτερο δυνατό και να εφαρμόζεται ακόμα πιο γρήγορα. Το δεύτερο σκέλος αναλαμβάνει η manufacturing team. Εδώ βρίσκονται οι εργάτες σας, που υπό τις οδηγίες του Technical Director και τις γενικότερες οδηγίες από μέρους σας κατασκευάζουν, εργαζόμενοι πυρετωδώς, τα νέα (και όχι μόνο) μέρη του μονοθέσιου, προκειμένου να υπάρχει και το απαραίτητο stock στις αποθήκες για τους αγώνες. Κάτι που διαπίστωσα παίζοντας το παιχνίδι είναι πως όντως η Formula 1 είναι πολύ ακριβό άθλημα. Θα παρατηρήσετε πως θα υπάρχουν περίοδοι που δεν θα έχετε

ανταλλακτικά και θα τρέχουν τα μονοθέσια με "ελαφρώς μεταχειρισμένα" τμήματα.

Assembly: Γνωρίζετε πόσα μονοθέσια υπάρχουν έτοιμα στα pits κάθε ομάδας; Μην απαντήσετε αμέσως 2 ή 3. Συνολικά υπάρχουν 6 αυτοκίνητα, τα οποία πρέπει να είναι κάθε ώρα και στιγμή έτοιμα (ευτυχώς όχι απαραίτητα με την τεχνολογία αιχμής όλα...) για να δοκιμαστούν στις πίστες. Σε αυτή την οδό, λοιπόν, υπάρχουν τα 6 αυτά αυτοκίνητα. Συγκεντρωτικά μπορείτε με μια ματιά να ενημερωθείτε για το μέσο ποσοστό βλάβης που παρουσιάζει το καθένα (δυστυχώς, αν κάποιο μέρος είναι εντελώς κατεστραμμένο, δεν μπορείτε να το δείτε εδώ), καθώς και για το overall rating που έχουν. Πιο αναλυτικά για κάθε μονοθέσιο ξεχωριστά, μπορείτε να δείτε την επιμέρους ζημιά κάθε κομματιού και τις δυνατές αλλαγές-μετατροπές που μπορείτε να κάνετε ανάλογα με τον τεχνολογικό εξοπλισμό που έχετε στη διάθεσή σας. Το πρόβλημα που θέλω να

διατυπώσω στη συγκε-

κριμένη περίπτωση είναι πως στην περίπτωση που αλλάξετε κάποιο κομμάτι, δεν μπορείτε να το ξαναλλάξετε με κάποιο ήδη χρησιμοποιημένο για τις δοκιμές. Έτσι, να προσέχετε σε τέτοιου είδους περιπτώσεις να κάνετε τις δοκιμές πριν τις ανανεώσεις των κομματιών.

Commercial: Η συγκεκριμένη αποτελεί την προτελευταία (αν θεωρήσουμε πως η ορτίση δεν "μετράει", μια και αναφέρει γενικές επιλογές για τη μορφή που θα έχει το παιχνίδι σας) οδό και περιλαμβάνει τρεις επιμέρους οδούς, τις Summary, Licensing και Sponsoring. Μέσω αυτών, μπορείτε να επιλέγετε τους σπόνσορες της ομάδας σας, καθώς και να παρακολουθείτε τα ποσά που μελλοντικά θα εισρεύσουν στο ταμείο της ομάδας σας από τις διαφημίσεις που υπάρχουν πάνω στο μονοθέσιό σας και για πόσους αγώνες θα τα παίρνετε ακόμα (τα μετρητά, ντε). Εκτός αυτού, μπορείτε να παρατηρήσετε και τα χρήματα που παίρνετε από τις εταιρείες στις οποίες θα παραχωρήσετε το δικαίωμα να εκμεταλλεύονται το όνομα της ομάδας σας, με το αζημίωτο, βέβαια. Οι εταιρείες αυτές προσελκύονται ανάλογα με τα αποτελέσματα που έχετε εντός της πίστας.

Season: Επιτέλους, φτάσαμε στην τελευταία οδό που σχετίζεται με το παιχνίδι.

Στη συγκεκριμένη υπάρχουν συγκεντρωτικές πληροφορίες για τις βασικές βαθμολογίες του παιχνιδιού. Αρχικά, υπάρχει ένα πρόγραμμα των αγώνων και των test days που υπάρχουν στο επίσημο πρόγραμμα της FIA. Επίσης, περιλαμβάνονται οι βαθμολογίες στο πρωτάθλημα των οδηγών και των κατασκευαστών και οι βαθμολογίες των managers, μεταξύ αυτών και του εαυτού σας, βέβαια. Τέλος, υπάρχει ο συγκεντρωτικός πίνακας των



εσόδων-εξόδων που αφορά στην ομάδα σας
αλλά και στην προηγούμενη, την τρέχουσα
και την επόμενη περίοδο (όπου υπάρχει pro-
jected loss ή profit...).

GAMEPLAY - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ (ΜΕΡΟΣ 2ο) ΚΑΙ ΕΒΙΣΜΟΣ

Τα όσα προαναφέρθηκαν αφορούσαν στην προετοιμασία πριν από τον αγώνα. Κατά τη διάρκεια του αγώνα υπάρχουν και επιπλέον πράγματα να κάνετε. Πρώτα από όλα ρυθμίζετε το αμάξωμα κάθε μονοθέσιου (και διαφορετικά για κάθε οδηγό) και "ρίχνετε" τα μονοθέσια στην εκάστοτε πίστα για τα δοκιμαστικά προκειμένου να επιτύχουν τους καλύτερους δυνατούς χρόνους. Κανονίζετε τη στρατηγική που θα ακολουθήσει ο οδηγός σας, επιλέγοντας μία από τις 3 υπάρχουσες, τις ease off, hold position, push και risk everything. Ανάλογα με την κατανάλωση, ρυθμίζετε τη στρατηγική των pit-stops και την ποσότητα της βενζίνης με την οποία θα πρέπει να ξεκινήσει το μονοθέσιο, καθώς και πόση θα πάρει στην πορεία. Αν, λοιπόν, καταφέρετε να κάνετε τις πιο σωστές επιλογές και σας βοηθήσει και η τύχη (και δεν έχουν βάλει σημάδι οι οδηγοί σας όλους τους περιβάλλοντες χώρους), έχετε πολλές πιθανότητες να καταφέρετε κάτι καλό. Αυτό σημαίνει από ένα καλό πλασάρισμα στη βαθμολογία μέχρι και την πρώτη θέση.

Θεωρώ πως με τα όσα προανέφερα, δεν τίθεται θέμα ρεαλισμού του παιχνιδιού. Προσωπικά θεωρώ πως υπάρχει διάχυτο το στοιχείο του ρεαλισμού, σε μεγάλες ποσότητες μάλιστα. Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα εξής: Κάθε φορά που βελτιώνετε την ποιότητα κάποιων μερών του μονοθέσιου, το "σπήσιμο" που χρειάζεται είναι διαφορετικό. Υπάρχουν όλοι οι οδηγοί και καθένας τους επιλέγει διαφορετικό τρόπο "σπήματος" του αυτοκινήτου για την ίδια πίστα. Σε πίστες οι οποίες φημίζονται για τη μεγάλη δυσκολία τους ή για τη φθορά που προκαλούν στα μονοθέσια, οι οδηγοί που εγκαταλείπουν είναι πολλοί περισσότεροι από ό,τι συνήθως.



 Τέταρτος στα δοκιμαστικά ο Villeneuve.



 Ο πίνακας των εσόδων μου.

Χρειάζεται κάθε δυνατή προσπάθεια και σκέψη από τη μεριά σας προκειμένου να τα καταφέρετε. Να σας θυμίσω πως απέναντί σας δεν έχετε κάποιους "ταπεινούς" managers, αλλά ανθρώπους με πολύ μυαλό και κοφτερή σκέψη, που έχει αποδοθεί αρκετά καλά.

Σε ό,τι αφορά τον εθισμό, τα πράγματα είναι πολύ απλά. Δεν θα παρέδιδα πίσω το παιχνίδι αν δεν με έπαιρνε στο τηλέφωνο το “αμυντικό χαφ” του περιοδικού (βλ. Ζε-Ηλίας) και δεν μου έλεγε πως έπρεπε να το επιστρέψουμε στην εταιρεία. Μάλιστα, με το που το παρέδωσα, σταμάτησα στο πρώτο κατάστημα και το αγόρασα. Τονίζω επίσης πως δεν πρέπει να παίζεται σε περιόδους εξετάσεων, γιατί κινδυνεύετε να τα τινάξετε όλα στον αέρα και πως θέλει πολλή προσοχή και αυτοσυγκέντρωση από μέρους σας. Συνεπώς, δεν είναι το παιχνίδι που θα παχθεί σε ένα διάλειμμα από μία σοβαρή εργασία.






ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο χώρος που μου παραχωρήθηκε για να αναπτύξω όσα περισσότερο γίνεται το παιχνίδι, πλησιάζει στο τέλος του. Μπορώ να πω με βεβαιότητα πως ήταν ένα παιχνίδι που το ευχαριστήθηκα. Ίσως σε αυτό να συντέλεσε και το γεγονός πως είμαι λάτρης της Formula 1. Πάντως, σε κάθε περίπτωση, θεωρώ πως είναι ένα παιχνίδι που δεν θα απογοητεύσει όσους το αγοράσουν. Μπορεί να το εγκαταλείψουν σύντομα, λόγω αυξημένης δυσκολίας, σε σχέση πάντα με τα τελευταία αστεία (από άποψη δυσκολίας...) παιχνίδια που κυκλοφορούν, αλλά σίγουρα θα τους ικανοποιήσει. Αν υπήρχε και

τρόπος να πείσει κάποιος την ΕΑ να μειώσει λίγο τις απαιτήσεις των παιχνιδιών που παράγει, τα πράγματα θα ήταν πολύ καλύτερα.

Βέβαια, πρέπει να τονίσω πως δεν είναι το τέλειο. Υπάρχουν πολλά πράγματα που θα μπορούσαν να βελτιωθούν ακόμα και να εξελίσσουν περισσότερο την ιδέα του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, όμως, δεν μπορεί παρά να τονιστεί πως η κατασκευάστρια εταιρεία βρίσκεται σε καλό δρόμο. Ελπίζω να μην καταστήσει, όμως, το F1 Manager όπως το FIFA, που ενώ είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, με το να το παράγει σε ετήσια βάση, χωρίς ουσιώδεις βελτιώσεις, το έφτασε μέχρι ένα σημείο και... τα υπόλοιπα τα διαβάσατε σε σχετικό άρθρο που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό πριν από αρκετό καιρό.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ		
ΓΡΑΦΙΚΑ		83
ΗΧΟΣ		76
GAMEPLAY		87
ΕΘΙΣΜΟΣ		89
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ		85

86



Αν είστε λάτρες του εΐθους, μην το χάσετε. Αν όχι, θα αποτλέσει μια ευχάριστη (αν και κουραστική) ενασχόληση.

ONi

Η αλήθεια είναι ότι ποτέ δεν ήμουν φανατικός των beat' em ups ή των παιχνιδιών Tekken και των κλώνων τους. Το τελευταίο παρόμοιο παιχνίδι που μου κέντρισε το ενδιαφέρον ήταν το Street Fighter (τόσο παλιά θηλαστή!). Ωστόσο, όταν σου δίνεται η ευκαιρία να παίξεις ένα παιχνίδι όπως το Oni, δεν μπορείς να γυρίσεις την πλάτη! Λίγο το 'χεις να σου δίνουν τη

δυνατότητα να ρίχνεις το ξύλο της αρκούδας και να πληρώνεσαι από πάνω. Διότι, τελικά, σε αυτό το παιχνίδι πέφτει πολύ, μα πάρα πολύ ξύλο!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



Το Oni είχε κερδίσει λίγο μεγαλύτερη δημοσιότητα απ' όσο θα περίμενε κανείς, όταν ανακοινώθηκε η εξαγορά της Bungie. Η αντίδραση του τύπου

γιατί για ένα τέτοιου είδους παιχνίδι. Μπορεί να μην περιλαμβάνει τα στοιχεία που θα σας παρώσουν από την πρώτη στιγμή, αλλά τελικά δεν αποτυγχάνει στην αποστολή του. Στην αρχή πρέπει να εντρυφήστε στο στυλ και τους χειρισμούς του παιχνιδιού, οπότε τα

που ήταν άμεση κι όλοι ζητούσαν να μάθουν ποια θα είναι η τύχη των δύο κύριων -υπό εξέλιξη τότε- τίτλων της, του Oni και του Halo. Μπορεί το Halo να κατείχε τη μερίδα του λέοντος από πλευράς ενδιαφέροντος του ειδικού τύπου, αλλά και το Oni δεν πήγαινε πίσω. Προς γενική ανακούφιση όλων, η ανακοίνωση των υπευθύνων έφερε χαρμόσυνες ειδήσεις στα αυτιά μας: η παραγωγή των δύο παιχνιδιών θα συνεχιζόταν κανονικά και θα κυκλοφορούσαν όπως είχε προγραμματισθεί.

Από τότε πέρασαν αρκετοί μήνες και το τελικό προϊόν του μύθου των προγραμματιστών της Bungie εφθασε, τελικά, στα χέρια μας. Το πόσο καλό είναι δεν θα σας το μαρτυρήσω τόσο εύκολα, αλλά θα σας πω μόνο τούτο: αν το "μικρό όπλο" της Bungie για το 2001 είναι τόσο εθιστικό, ανυπομονώ να δω τι μας ετοιμάζουν με το Halo!

ΥΠΟΘΕΣΗ

Μολονότι στην αρχή δεν φαίνεται, το σενάριο του παιχνιδιού είναι κομματάκι βαθύ (ίσως και περισσότερο απ' όσο είναι ανα-

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

BUNGIE/ROCKSTAR GAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium III 266MHz, 64MB RAM, 800MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 3D επιταχυντής OpenGL, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 7.0a



Αυτό που βλέπετε είναι η Κοκο, εκφενδονιζόμενη προς την κάμερα! Η Βουτιά της, πάντως, ήταν σφoγή. Στην προσγίωση μιά τα χάλασε λίγο... :)

πρώτα levels θα περάσουν γρήγορα. Όταν πλέον φτάσετε σε ένα καλό επίπεδο χειρισμού, ώστε να είναι αναγκαίο πλέον να συνδράμει και το σενάριο για να κρατηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη, η ιστορία θα έχει προχωρήσει αρκετά ώστε να μη σας αφήνει ούτε καν να διανοηθείτε να τα παρατήσετε προτού τερματίσετε το παιχνίδι! Με λίγα λόγια, η υπόθεση μπορεί στην αρχή να αργεί λίγο να ξετυλιχθεί, αλλά μόλις αρχίσει να εξελίσσεται αμέσως αφήνει κάθε αρνητική εντύπωση.

Βρισκόμαστε στο έτος 2032 και ο κόσμος είναι λίγο πιο διαφορετικός απ' ό,τι φανταζόμαστε. Η μόλυνση του πλανήτη έχει γενικευθεί, ένα μεγάλο μέρος των εκτάσεων της Γης έχει ερημωθεί και μόνο οι προνομιοῦχοι κατάφεραν να συγκεντρωθούν σε μεγαλουπόλεις, όπου μπορούν να είναι ασφαλείς και υγιείς υπό την ογίδα της Παγκόσμιας Συνασπισμένης Κυβέρνησης. Η τελευταία δημιουργήθηκε από την (όχι και τόσο ειρηνική) συνένωση της πλειονότητας των κρατών του κόσμου και εξελίχθηκε στον υπέρτατο διοικητικό οργανισμό της υπηλίου με ροπή προς την τυραννία (ξέρετε εσείς, του στυλ Αθηναϊκής Συμμαχίας, NATO και άλλων παρόμοιων). Φροντίζει να κρατά τους προνομιοῦχους ευήμερις και ακατάπαυστα ελεγχόμενους και αφήνει τους φτωχούς... στη φτώχεια τους.

Από στρατιωτικής πλευράς ξεχωρίζουν δύο οργανισμοί: η TCTF, όργανο της κυβέρνησης, και το Συνδικάτο, αυτόνομος εγκληματικός οργανισμός που ασχολείται με την πώληση παράνομου υλικού και το εμπόριο τεχνολογίας. Όπως καταλαβαίνετε, κανένας από τους δύο δεν το παίζει - και ούτε είναι - Ερυθρός Σταυρός κι αυτό είναι ολοφάνερο από τις πράξεις τους.

Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο μίας πράκτορα της TCTF, της Κοκο, που έχει ορισμένες ιδιαιτερότητες, οι οποίες θα φανούν στην πορεία. Θα βρεθείτε εν μέσω διαπλεκόμενων

συμφερόντων και παράλογων πράξεων και θα κληθείτε να βγάλετε το φίδι από την τρύπα και να γλιτώσετε εσάς και όλους τους συνανθρώπους σας. Μπορεί να μην είναι εύκολο, αλλά ένα πράγμα είναι σίγουρο: θα πρέπει να τους σαπίσετε όλους στο ξύλο για να τα καταφέρετε!

ΤΙΣ ΕΙ:

Να μία ερώτηση που δεν είναι και τόσο απλή να απαντηθεί, λόγω της ιδιαίτερης φυσιονομίας του gameplay του Oni. Αν αναφερθούμε μόνο στις γενικές κατηγορίες (Action, Strategy, Simulation...), θα μπορούσαμε στα σίγουρα να πούμε ότι είναι action, γιατί πολύ απλά δεν είναι καμία από τις υπόλοιπες. Μία καλύτερη και πιο κατατοπιστική προσέγγιση είναι ο χαρακτηρισμός 3D action beat' em up. Το 3D αναφέρεται λόγω της τρισδιάστατης προοπτικής του, ενώ το beat' em up για τις κλωτσιές και μπουινιές που θα παίζετε όλη την ώρα και την ενσωμάτωση πολλών combos στις κινήσεις αυτές (όπως

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καλίστητες animations
- Τεχνογράμματα υπόθεση
- Μετακίνητη μετέπειτα υαγρόν

Αρνητικά

- Πολύς μηχανικός γραφικό
- Απώλεια multiplayer
- Ξεχωριστά σενάριο AI

ΣΤΥΛ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πριν από κάθε αποστολή βλέπετε ένα βίντεο με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού και ακούτε ορισμένους διαλόγους που προαδούν την υπόθεση και σας προϊδεάζουν ως έναν βαθμό για τα objectives της επερχόμενης αποστολής. Αναλυτικότερη ενημέρωση για το τι θα πρέπει να κάνετε ακολουθεί

Το σύστημα μαχών του Oni είναι απολαυστικότατο και αρκετά μελετημένο, ώστε να προσφέρει πληθώρα στρατηγικών δυνατοτήτων και είναι προσαρμοσμένο κατάλληλα στις ανάγκες ενός 3D action παιχνιδιού.

ακριβώς και στα κανονικά Tekken-clones). Ωστόσο, δεν μπορούμε να του στερήσουμε και το χαρακτηρισμό του action, διότι "φέρνει" αρκετά και σε Doom-clone, αφού έχει και όπλα, αιμία, πανοπλίες κ.ά. Σας μπερδεύω κάπως, ε; Άς το πάρουμε, λοιπόν, τα πράγματα ένα ένα...



Κι για όποιον να κάνει τέτοια ακροβατικά. Απ' τη δέκατα χρόνια μπλόκο δεν πήγαν γαμάνει! (Απαιτούμαι φυσικά. Ουδένος ήττα μπλόκο. Ενόργανη μονότονη)

εντός της αποστολής, από την προσωπική "ατζέντα" σας. Πρόκειται για ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο που σας κρατάει σε επαφή με το αρχηγείο, αναφέρει τα εκάστοτε objectives και ανάλογες συμβουλές, σας ενημερώνει για κάθε καινούριο αντικείμενο ή όπλο που θα συναντήσετε και κρατάει ακόμη κι ένα ημερολόγιο, όπου γράφονται όλα τα combos που έχετε μάθει και οι σκέψεις που κάνετε καθώς εξελίσσεται μπροστά στα μάτια σας η υπόθεση.

Ξεκινώντας η αποστολή συνήθως ο οπλισμός σας είναι μηδαμινός ή ανύπαρκτος. Αυτό, βέβαια, λίγο θα πρέπει να σας ανησυχεί, αφού στην πορεία όλο και κάποιον βρίσκετε για να του πάρετε το όπλο, ενώ οι μπουινιές αποτελούν ένα εξίσου καλό όπλο και η χρήση τους προσφέρει μεγαλύτερη απόλαυση, χωρίς φυσικά να θέλω να "ρίξω" τις κλωτσιές. Πάντως, μη νομίζετε ότι και οι αντίπαλοι δεν θα κάνουν το ίδιο. Αν έχουν όπλο στα χέρια τους, εννοείται ότι θα το χρησιμοποιήσουν για να σας επιτεθούν, κάτι που -πιστέψτε με-

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ONI



Koko: Η ηρωίδα του παιχνιδιού. Μάλλον κάπως στίβωση για τα γούστα μου!



Griffin: Ο αρχηγός του TCTF. Φαίνεται καλός άνθρωπος μέχρι να τον γνωρίσεις καλύτερα...



Kaito: Ο φίλος της Koko και ο άνθρωπος που κρατάει πίσω από τα παράνομα πειράματα. Τι κινήματα θα δείτε μόνοι σας. Πάντως, η Koko, τελικά, αποδεικνύεται ο άλλος "δυνατός γκόμενος".



Shizuka: Ένα υπέροχο κορίτσι, ψυχικά συνδεδεμένο με σας, που θα σας προσφέρει πολύτιμες οδηγίες, αλλά και τρεκινούς μπλάδες...



Muto: Ο αρχηγός των Σινδερκάτων. Και που να τον δείτε πώς μεταμορφώνεται τις νύκτες! Κι αυτός έχει μαζί του λίγες Χρυσές...



Baba: Πιστός ακόλουθος του Muto και μεγάλος μπλάς. Έχει ένα όπλο... δυο μέτρα! Φροντίστε να του το πάρτε από την αρχή της μάχης και να το... ξέρετε εσείς!

δεν θα σας αρέσει καθόλου! Αν τελειώσουν τα πυρομαχικά τους ή αν τους πλησιάσετε αρκετά και δεν βρίσκεστε πλέον στην εμβέλεια του όπλου τους ή αν, τέλος πάντων, βρεθούν για καποιον λόγο χωρίς όπλο, δεν θα διατάσουν να εμπλακούν σε "one on one" μάχη μαζί σας (αν και πολλές φορές είναι και three ή four on one!). Ο τύπος της μάχης που ακολουθεί είναι ο κλασικός των beat 'em up, που συνδυάζει kickboxing, karate, αλλά και αρκετές "βρώμικες" κινήσεις (καταλαβαίνετε, φυσικά, ότι τις λάτρεψα από την πρώτη στιγμή!).

Μη φανταστείτε κομιά αλλαγή mode στη μάχη, όταν περναμε από τη μάχη με τα όπλα στη hand-to-hand, ώστε να θυμίζει περισσότερο Tekken. Όλος ο μηχανισμός είναι ενσωματωμένος στην κύρια μηχανή του παιχνιδιού, η οποία έχει διαμορφωθεί κατάλληλα ώστε να προσφέρει τη δυνατότητα συνδυασμού της φυσιογνωμίας των Doom-clones με αυτήν των beat 'em up, δημιουργώντας στο τέλος κάτι καινούριο και οίγουρα πρωτότυπο! Λίγο πολύ έτσι έχουν τα πράγματα καθ'

όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με αρκετές διαφοροποιήσεις, βέβαια, από αποστολή σε αποστολή, αλλά με τη γενική ιδέα να παραμένει ίδια. Μόνο σε μερικά bosses αλλάζει εντελώς το σκηνικό, αλλά μάλλον προς το χειρότερο. Και δεν χρειάζεται να το εκλάβετε ως μονοτονία, γιατί πολύ απλά δεν θα πλήξετε! Η εν λόγω συνταγή αποδεικνύεται πολύ απολαυστική και συμβάλλει τα μέγιστα στη διαμόρφωση μιας καλής βαθμολογίας.

ΚΑΜΕΡΑ

Στη συνέχεια θα αναφερθούμε στο πώς θα βλέπετε τα πράγματα εντός του παιχνιδιού. Όπως μπορεί να φανεί κι από τις φωτογραφίες, η προοπτική είναι 3D τρίτου προσώπου, όπως μας έχει συνηθίσει η κυρία Lara στα μύρια παιχνίδια της. Ευτυχώς, πάντως, ο έλεγχος της κάμερας είναι άψογος και δεν παρουσιάζει κανένα απολύτως πρόβλημα. Τα turn right/left γίνονται με το mouse, στριβώντας ολοκληρω το σώμα κι όχι μόνο το κεφάλι του χαρακτήρα σας. Έτσι μένουν τα W, A, S, D για την κίνηση μπρος και πίσω του χαρακτήρα και το sidestepping (πλάγιο βήμα).

Το πρόβλημα σε τέτοια παιχνίδια εμφανίζεται όταν αντικείμενα ή τοίχοι μπαίνουν ενδιάμεσα στην κάμερα και το χαρακτήρα σας και κρύβουν ένα τμήμα του πεδίου μάχης. Οι προγραμματιστές του Oni, όμως, υπερέβαλαν εαυτούς στο συγκεκριμένο τομέα. Έτσι, έκαναν διάφανα τα αντικείμενα που θα έκρυβαν από τους παίκτες κάποια πράγματα από το πεδίο της μάχης και μονάχα μια ανεπαίσθητη σκιά μαρτυρού την ύπαρξή τους. Η τεχνική αυτή δεν είναι καινούρια, αφού εδώ και λίγο καιρό εφαρμόζεται σε ανάλογα παιχνίδια. Κάθε υλοποίηση, όμως, διαφέρει κάπως από



Η Koko σε πρώτο πλάνο. Συμπερασματικά φαίνεται, αν εξαιρέσει κανείς το μωβ μαλλί και την προδιάθεσή της να σπάζει στο ξύλο όποιον βρει μπροστά της...

την άλλη και εμφανίζει τα δικά της προβλήματα. Η εν λόγω τεχνική έχει τα θετικά της, αφού έχουμε τη μέγιστη κάθε φορά οπτική του χώρου, από την άλλη όμως επιτρέπει, με κατάλληλη τοποθέτηση του παίκτη και στροφή της κάμερας, να βλέπουμε πίσω από πόρτες και τοίχους! Ομολογουμένως έχει γέλιο και δεν θα σας ενοχλήσει ως στοιχείο του gameplay (το αντίθετο μάλιστα!), γι' αυτό και δεν το εκλαμβάνω ως μειονέκτημα της μηχανής γραφικών.



Εντάξει, άπαμε, αλλά όχι και πέντε εναντίον ενός. Αυτό δεν είναι μάχη, αλλά ομαδικός βιασμός! Ελπίζω τουλάχιστον να παίρνουν προφυλάξεις!!!

ΠΥΞ ΜΕ!

Στην αρχή του παιχνιδιού η Koko ξέρει να εκτελεί μόνο έναν περιορισμένο αριθμό κινήσεων. Το "ρεπερτόριό" της περιορίζεται σε μονά ή διπλά χτυπήματα με τα χέρια ή τα πόδια, ελάχιστους συνδυασμούς αυτών και σε ένα χτύπημα από πάνω (με πήδημα) κι ένα από κάτω (για την ακρίβεια, ένα τάλκιν!). Αυτό σε καμία περίπτωση δεν επαρκούν για να χαρακτηριστεί ο χειρισμός του παιχνιδιού πλούσιος, ωστόσο φθάνουν για να ξεκινήσετε.

Το πρώτο πράγμα που μαθαίνετε είναι να προσανατολιζέτε τα χτυπήματά σας, γιατί μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι είναι 3D, η κάμερα μπορεί να στριφογυρίσει όσες μοίρες θέλετε, αλλά ο αντίπαλος βρίσκεται σε συγκεκριμένο σημείο και πρέπει αυτόν να χτυπήσετε κι όχι τον αέρα που σας περιτριγυρίζει. Τουλάχιστον στην αρχή, το τελευταίο θα συμβαίνει αρκετά συχνά!

Άλλη μια τεχνική που πρέπει να συνηθίσετε είναι το μπλοκάρισμα των επιθέσεων των αντιπάλων. Βλέπετε, για την εν λόγω ενέργεια δεν υπάρχει ειδικό πλήκτρο και γίνεται αυτόματα από το χαρακτήρα σας, υπό ορισμένες προϋποθέσεις: να μην κάνετε sidestepping, να μην εκτελείτε χτύπημα και (το σημαντικότερο) το combo του αντιπάλου να μπορεί να ανακοπεί. Αυτό με απλά λόγια σημαίνει ότι:



Πάντα ανείρευόμουν να αποκτήσω μία Yamaha R1! Ας, λοιπόν, να πάρω μία με τον επόμενο μισό μου...

α) αν κινείστε δεξιά-αριστερά και σας επιτεθούν, θα σας χτυπήσουν. Η οπισθοχώρηση αποτρέπει το μπλοκάρισμα, αλλά συνήθως αποτρέπει και τους αντιπάλους από το να βρουν το στόχο τους (hint!), β) αν προσπαθήσουν οι δύο αντιμαχόμενοι να αλληλοχτυπηθούν ταυτόχρονα, θα υπερिσχύσει αυτός που ξεκίνησε πρώτος, γ) κάθε χαρακτήρας (είτε εσείς είτε οποιοσδήποτε αντίπαλος) έχει τις δικές του ειδικές κινήσεις τις οποίες, από τη στιγμή που θα ξεκινήσουν ως combo, δεν μπορεί κανένας να σταματήσει. Σε τέτοιες περιπτώσεις, όσο ακίνητος κι αν καθίσετε, περισσότερα θα διευκολύνετε το έργο του αντιπάλου σας παρά θα το μπλοκάρετε.

Εκτός αυτών, πρέπει να έχετε υπόψη σας και τα κάτω χτυπήματα, τα οποία για να παρεμποδιστούν, θα πρέπει

απλώς να ακυφείτε. Και, εντάξει, τα combos μπορείτε να καταλάβετε πότε θα ξεκινάει κάποιος, αφού συνήθως μουρμουρίζει κάτι λόγω προηγουμένως και απαιτείται μία παύση πριν από την εκτέλεσή τους, αλλά οι επιθέσεις από κάτω δύσκολα προβλέπονται (και μπλοκάρονται). Ευτυχώς, όμως, η ζημιά που προκαλούν είναι πολύ μικρότερη.

Γενικά το σύστημα μάχων του On1 είναι απολαυστικότατο, αρκετά μελετημένο ώστε να προσφέρει πληθώρα στρατηγικών δυνατοτήτων και προσαρμοσμένο κατάλληλα (από τα beat' em ups) στις ανάγκες ενός 3D action παιχνιδιού, ώστε να μην αλλοιώνεται αισθητά η φυσιογνωμία κανενός εκ των δύο ειδών και να παραμένει παράλληλα και κάτι το διαφορετικό! Αν είναι κάτι που θα σας κερδίσει μέχρι τέλους σε αυτό το παιχνίδι είναι οι hand-to-hand μάχες. Δεν πιθανολογώ, είμαι σίγουρος...

ΟΠΛΑ, ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ Κ.ΛΠ.

Το On1 αποδεικνύει εμπράκτως ότι δεν είναι μόνο ένα παιχνίδι ξύλου, αφού διαθέτει δέκα εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους όπλα στο οπλοστάσιό του, αριθμός που θα μπορούσε κάλλιστα να αντιπροσωπεύει και το οπλοστάσιο ενός καθαρόαιμου Doom-clone. Σε καμία περίπτωση δεν θα μπορούσατε να τελειώσετε το On1 μόνο με τη χρήση των όπλων, αλλά θα αποτελέσουν μια πολύ αναγκαία βοήθεια στην προσπάθεια εκπληρωσης αυτού του στόχου.

Το πρωτοποριακό της όλης υπόθεσης και παράλληλα το στοιχείο που εξισορροπεί τα πράγματα, ώστε το On1 να μην "καταντήσει" ακόμη ένα FPS, είναι ότι μπορείτε σε κάθε περίπτωση να κουβαλάτε το πολύ ΕΝΑ όπλο!!! Ναι, μονάχα ένα! Το καλό είναι ότι μπορείτε να έχετε υπό την κατοχή σας οτιδήποτε πεσει από αντίπαλο στη διάρκεια της μάχης, αλλά θα πρέπει να είστε πολύ εκλεκτικοί και προναητικοί, διότι θα πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα στο

όπλο που ήδη έχετε και σε αυτό του αντιπάλου, αφού αναγκαστικά ένα από τα δύο θα το αφήσετε πίσω σας. Και σε αυτή την επιλογή πρέπει να λάβετε υπόψη σας αρκετούς παράγοντες, ένας από τους οποίους είναι τα πυρομαχικά. Υπάρχουν δύο τύποι πυρομαχικών στο

ΚΑΙ ΤΑ 10 ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΑ!

Πάρτε μια ιδέα από τα όπλα που θα βρείτε στο παιχνίδι. Το δέκατο για λόγους τακτ δεν σας το δείχνουμε. Είναι αυτό του Barabas και όσο να 'ναι, δύο μέτρα εργαλίο, μπορεί να σκακάρει τις αναγνώστριές μας...!



Equalizer MK4



Black Adler SMO



SM13 Plasma Rifle



Plasma Shotgun Tricellula



SBG Man-Portable Mortar



Van De Graaf Pistol



Scram Cannon



Merrily Bow



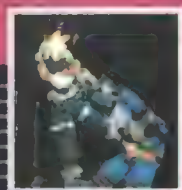
Screaming Cannon

On1: οι ballistic και energy. Ο πρώτος τύπος πυρομαχικών μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με οποιοδήποτε όπλο και ρίχνει σφαίρες, ρουκέτες και άλλα βλήματα, ενώ ο δεύτερος χρειάζεται για όλα τα όπλα που βάλουν ενέργεια. Προσοχή, όμως: τα clips που βρίσκετε στις πίστες, εκτός από περιορισμένα σε αριθμό έχουν χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά. Δηλαδή, αν χρησιμοποιήσετε μερικώς ένα energy clip σε ένα ενεργειακό όπλο (δεν ξοδεύετε όλες τις σφαίρες του) και πάρετε ένα άλλο ενεργειακό όπλο, δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ό,τι έχει απομείνει από το προηγούμενο όπλο, ακόμη κι αν και τα δύο είναι της ίδιας κατηγορίας (π.χ. ενεργειακά). Επίσης, εάν σας έχουν μείνει 2 από τις 10 σφαίρες μέσα σε ένα όπλο και κάνετε reload, το όπλο γεμίζει μεν με 10 σφαίρες, αλλά οι εναπομείνουσες 2 πετούνται!

Τα προαναφερόμενα δύο στοιχεία κάνουν ακόμη πιο περίπλοκο τον τομέα της χρήσης των πυρομαχικών, οπότε καλύτερα να χωνέ-

COMBO MOVES

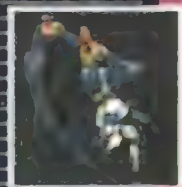
Όποτε και μπει από το κομμάτι που θα ροδέτε να εκτελείτε στο παιχνίδι με κομμάτι συνδυασμούς κινήσεων. Φυσικά, δεν να ξεχνάμε όλα. Πάντως, να είστε σίγουροι ότι προς το τέλος του παιχνιδιού το "μετατόπιση" σας θα είναι αρκετά ηχηρικό...



Back Breaker



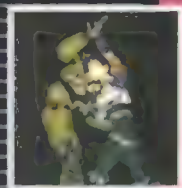
Back Kick



Crescent moon kick



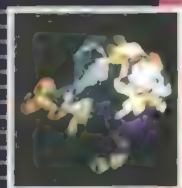
Day's after kick



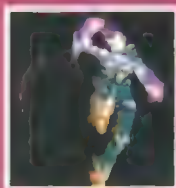
Discard



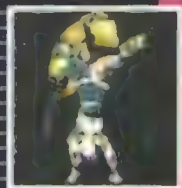
Drop



Flip jump



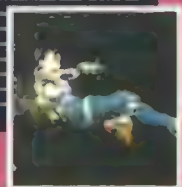
Rising fury punch



Running throw



Sledgehammer heel



Slide



Spinning side kick

ψιτε καλά πως στον τομέα αυτό θα βρίσκεστε συνεχώς "στη στήρηση"! Εκτός, λοιπόν, από τον προβληματισμό του ποιο όπλο να επιλέξετε, θα πρέπει να έχετε και σωστό timing στο γέμισμα των όπλων. Και όλα αυτά χωρίς να έχουμε αναφερθεί στη χρήση των όπλων!

Τέλος, το πρόβλημα της σωστής στόχευσης από προοπτική τρίτου προσώπου έχει επιλυθεί με την προσθήκη ακτίνας laser (ή κάτι παρόμοιο) στα όπλα, η οποία δείχνει προς τα που θα στοχεύεις. Μπορεί να μην είναι τόσο βολική προσθήκη όσο το στόχαστρο των Doom clones, το οποίο χειρίζεσαι όπως θέλεις, αλλά τη δουλειά της την κάνει μια χαρά.

ΜΗΧΑΝΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Μετά λύπης μου σας αναφέρω ότι το Oni από πλευράς γραφικών δεν τα πάει και πολύ καλά. Για την ακρίβεια δεν τα πάει άσχημα, αλλά υπάρχουν ήδη πολλοί τίτλοι στο εμπόριο που είναι πολύ καλύτεροι σε αυτόν τον τομέα. Από τις φωτογραφίες και μόνο μπορεί να φανεί πως αυτό που απεικονίζεται στην οθόνη δεν είναι εντυπωσιακό, παρά το γεγονός ότι η φύση του παιχνιδιού (3D) του αφήνει ελεύθερα το πεδίο να διαπρέψει. Η ενασχόλησή μου με το Oni συνέπεσε με την αλλαγή της κάρτας γραφικών μου (είπα κι εγώ να μπω στο club των Gigatexel Shaders) και ανέμενα με ιδιαίτερο ενδιαφέρον να παρατηρήσω τη διαφορά που θα είχε η απεικόνιση στη νέα κάρτα μου σε σχέση με την παλιά (μία κατάκοπη TNT). Ε, σας πληροφορώ ότι οι διαφορές εντοπίζονταν κατά 95% μόνο στα fps. Αντε να δεχτώ και μια ελάχιστη βελτίωση στους χρωματισμούς και τη φωτεινότητα, αλλά τίποτα παραπάνω. Τα γραφικά του Oni, ακόμη και με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, είναι απλώς καλά.

Το παραπάνω ήταν λίγο έως πολύ αναμενόμε-

νο, λόγω του γεγονότος ότι δεν χρησιμοποιεί κάποια έτοιμη μηχανή γραφικών (π.χ. Lithtech, Q3, UT έστω), αλλά οι προγραμματιστές έφτιαξαν μία καινούρια. Αυτό από τη μια είναι καλό, γιατί είναι πολύ καλύτερα προσαρμοσμένη στις ανάγκες του gameplay του τίτλου (κομμένη και ραμμένη στα μέτρα του δηλαδή), από την άλλη, όμως, αναμφισβήτητη η δουλειά που κάνει ένας απλός 3D programmer δεν μπορεί να συγκριθεί με αυτήν μίας εταιρείας που έχει εξειδικευθεί στο συγκεκριμένο τομέα και βελτιστοποιεί και αναβαθμίζει το τελικό προϊόν αδιάκοπα τα τελευταία χρόνια.

Τέλος, για το ύφος των γραφικών το παιχνίδι (κι επομένως και ο τομέας των γραφικών) διακατέχεται από μία γιαπωνέζικη φιλοσοφία, μολονότι δεν είδα ούτε έναν λάπλαν στα credits!!! Όσοι, λοιπόν, είναι fans των anime και των λοιπών ιαπωνικών ειδών σχεδίου, μάλλον θα το βρουν περισσότερο ενδιαφέρον, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τα γραφικά δεν πρόκειται να συγκινήσουν και όσους δεν είναι τόσο φανατικοί με το είδος.

ΗΧΟΣ

Στα πρώτα βήματα της ενασχόλησής μου με το παιχνίδι είχα κάποιες ενστάσεις για τον ήχο, οι οποίες όμως στη συνέχεια υποχώρησαν καθώς προχωρούσα προς την ολοκλήρωση του τίτλου. Αυτό που κυρίως με ξένισε ήταν η έλλειψη μουσικής επένδυσης σε ένα μεγάλο μέρος της δράσης. Τουλάχιστον στην αρχή τα κομμάτια στα οποία η δράση συνοδεύεται από μουσική ήταν αισθητά λιγότερα από αυτά που ήταν εντελώς "βουβά", κάτι

που προσωπικά με ενοχλεί πολύ.

Τελικά, όμως, καθώς εξελίσσεται η υπόθεση και ο παίκτης εισχωρεί βαθύτερα στο μύθο, η αγωνία κορυφώνεται, σκωλνθεί και η μουσική, η οποία όλο και πυκνώνει, χωρίς κανένα από τα κομμάτια να



ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



χάνει το ενδιαφέρον του.

Κατά τ' άλλα, τα ηχητικά εφέ είναι καλά (αν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα ή πιο πλούσια) και οι ομιλίες δεν παύουν σε καμία στιγμή να αναδεικνύουν την ποιότητα της παραγωγής τους.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Χρ, εδώ είναι πιο σκοτεινά τα πράγματα. Από τη μία οφείλω να αναγνωρίσω το πολύ καλό μοντέλο μάχης των αντιπάλων που αντιμετωπίζετε, αφού κάθε εχθρός παίρνει τις δικές του πρωτοβουλίες, συνεργάζεται ως έναν βαθμό με τους δικούς του και προσπαθεί να προβλέψει τις κινήσεις σας. Επίσης, οι αντίπαλοι, τόσο της ίδιας κλάσης όσο και διαφορετικής, παρουσιάζουν μεταβλητή δυσκολία. Το path finding, όμως, χαλάει ως έναν βαθμό την άριστη εικόνα της τεχνητής νοημοσύνης. Οι τοίχοι γενικά δημιουργούν προβλήματα στον εντοπισμό σας, ενώ οι αντίπαλοί σας έχουν την τάση να ξεχνούν εύκολα το τι συνέβη γύρω τους, η ικανότητα αντίληψής τους είναι μεγαλύτερη απ' ό,τι ίσως θα έπρεπε, ενώ δεν δείχνουν να φοβούνται καθόλου το κενό, καθιστώντας εύκολο το να τους παρασύρετε δίπλα σε γκρεμούς και να τους πετά-

τε μέσα, γλιτώνοντάς σας έτσι από τον κόπο να τους "καθαρίσετε" με το δύσκολο τρόπο.

Πάντως, αξιοσημείωτη είναι η δυνατότητα των αντιπάλων σας να συνδυάζονται όταν επιτίθενται σε ομάδες. Το μόνο σίγουρο είναι ότι, αν δεν μάθετε λίαν συντόμως να αντιμετωπίζετε τέτοιες καταστάσεις, θα φάτε πολύ ξύλο! Δύο εναντίον ενός είναι άριστος αγώνας, τρεις εναντίον ενός είναι μία δύσκολη μάχη, ενώ τέσσερις εναντίον ενός συνεπάγεται πολύ ξύλο!

Τέλος, θα υπάρξουν και μερικές φορές που θα χρειαστεί να συνεργαστείτε με άτομα που θα συνταχθούν στην ομάδα σας και θα πολεμήσουν στο πλευρό σας, των οποίων η νοημοσύνη όμως δεν σας βοηθά στη μάχη. Πιο πολύ θα πρέπει να τους νταντεύετε σκοτώνοντας όποιον τους την "πέφτει" για να μη σκοτωθούν οι ίδιοι, παρά θα σας βοηθήσουν να ξεμπερδέψετε μία ώρα αρχύτερα.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το Oni είναι ένας ιδιόμορφος και πολύ απολαυστικός τίτλος, που προσπαθεί να συνδυάσει με επιτυχία τα καλύτερα χαρακτηριστικά δύο παρεμφερών κλάδων των action παιχνιδιών: αυτών των beat 'em up και των Doom-clones. Η αλήθεια είναι ότι τα κατα-

φέρνει πολύ καλά, δημιουργώντας ένα συμπαγές και εθιστικό gameplay, που είναι ικανό να προσελκύσει τον οποιονδήποτε. Δυστυχώς δεν προσφέρει δυνατότητα για παιχνίδι πολλών παικτών, κάτι που θεωρώ μεγάλη έλλειψη! Αυτός είναι και ο λόγος που θα θεωρούσα "ριγμένο" όποιον δεν του δόθηκε η δυνατότητα να βιώσει τις έντονες συγκινήσεις που δύναται να του προσφέρει ο εν λόγω τίτλος.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85
85	

Ξύλο μέχρι τελικής πτώσεως! Θα το νιώσετε μέχρι το... κόκκαλο!

OPSYS

Όταν άκουσα ότι μία κυπριακή εταιρεία θα κυκλοφορήσει ένα adventure game, δεν πίστευα στ' αυτιά μου. Βλέποντας, δε, το playable demo που μας έστειλε η εταιρεία, έμεινα με ανάμεικτα συναισθήματα, περιμένοντας να δω το τελικό δημιούργημα. Παίζω το παιχνίδι εδώ και περίπου 20 μέρες, αρνούμενος να δω τη λύση που έχει κυκλοφορήσει στο Internet. Προσπαθώ να δω μέχρι πού μπορώ να φθάσω μόνος μου. Αυτό δεν είναι παιχνίδι, αλλά βασανιστήριο της Ιεράς Εξέτασης!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



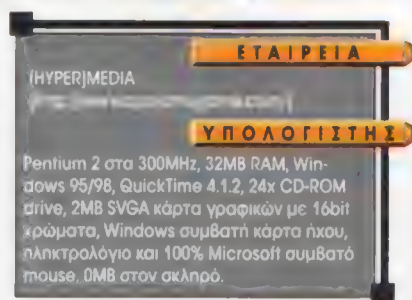
Στο τεύχος 132 είχα δημοσιεύσει ένα preview του παιχνιδιού βασισμένο στο playable demo που μας είχε στείλει η εταιρεία που έχει

δημιουργήσει το Opsys. Το χρηματικό έπαθλο των 10.000 δολαρίων που το συνοδεύει, το καθιστά ιδιαίτερα ελκυστικό. Δεν με συγκινούν ιδιαίτερα τα παιχνίδια που συνοδεύονται από χρηματικά έπαθλα, διότι πίστευα και πιστεύω ότι κάτι στην ιστορία αυτή δεν πάει καλά. Αλλιώς, ποιος διακινδυνεύει να χάσει τόσα χρήματα, ξέροντας εκ των προτέρων ότι μπορεί να μην τα βγάλει από τις πωλήσεις του παιχνιδιού; Πωλήσεις που πρέπει εκτός των άλλων να καλύψουν και τον κόπο των ανθρώπων που δούλεψαν για τη δημιουργία του. Ετσι, δεν είναι καθόλου παράξενο που ακόμη κανείς δεν έχει κατορθώσει να λύσει το παιχνίδι.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Να, λοιπόν, που βρέθηκε μία κυπριακή εταιρεία, η [hyper]media, να κάνει πραγματικότητα ένα όνειρο που φάνταζε σχεδόν ακατόρθωτο για τα ελληνικά δεδομένα. Πρόκειται για μία "high-end new media" κυπριακή εταιρεία, η οποία μάλιστα έχει βραβευθεί με το "World Class Award for Interactive Media" στην PROMAX Awards 2000, η οποία αποτελείται από ένα σύνολο καλλιτεχνών - δημιουργών που αναλαμβάνουν την κατασκευή ποικίλων προϊόντων για συγκεκριμένες κατηγορίες "χρηστών-πελατών". Στην περίπτωση μας, το Opsys στοχεύει στην αγορά των adventure gamers! Το Opsys ισχυρίζεται ότι είναι ένα καθαρόαιμο adventure game από μία κυπριακή εταιρεία που χρησιμοποιεί τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής στη δημιουργία γραφικών και ήχου, το οποίο, κατά τα λεγόμενά τους, απευθύνεται σε ολόκληρη την οικογένεια. Αν αυτό αληθεύει ή όχι, θα το δούμε παρακάτω.

Η υπόθεση του OPSYS είναι σχετικά απλή. Από το Κυπριακό Μου-



σείο Νομισμάτων κλάπηκε μία υπερπολύτιμη συλλογή εκατό αρχαίων νομισμάτων. Ο πρώτος που θα καταφέρει να βρει και να επιστρέψει στο μουσείο όλα τα κλεμμένα νομίσματα θα ανταμειφθεί με ένα χρηματικό βραβείο \$10.000 (περίπου 4.000.000 δρχ.)! Πρόκειται δηλαδή για ένα adventure που συνδυάζει το μυστήριο και την εξερεύνηση με τα ταξίδια μέσα στο χρόνο.

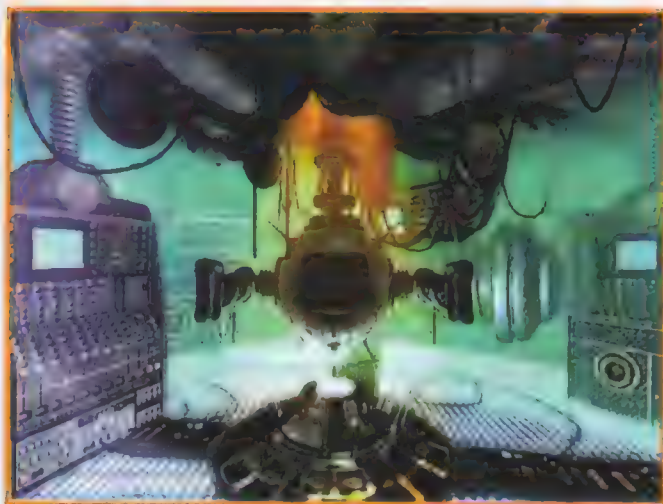
Το Opsys είναι το αποτέλεσμα της συνεργασίας ανάμεσα στην [hyper]media και στην Bank of Cyprus Cultural Foundation, η οποία έδωσε στους κατασκευαστές την άδεια να χρησιμοποιήσουν το τεράστιο πληροφοριακό υλικό των αρχαίων της.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι προοπτικής πρώτου προσώπου και είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να βρίσκονται στα στάνταρ πολλών



Μετακινώντας τον πολιορκητικό πύργο με τον πολιορκητικό κριό και το στρατό δίπλα στα τείχη της πόλης, θα μπείτε μέσα σε αυτήν και θα βρείτε τα νομίσματα.



Η χρονομηχανή με την οποία ταξιδεύετε στις δέκα διαφορετικές εποχές-τοποθεσίες.



Πρέπει να σχηματίσετε το όνομα του βασιλιά ΠΝΥΤΑΓΟΡΑΣ στην οριζόντια ευθεία για να ανοίξετε την κρύπτη με τα νομίσματα.

άλλων παιχνιδιών που χρησιμοποιούν την ίδια με αυτό τεχνολογία. Το παιχνίδι βασίζεται στην QuickTime VR τεχνολογία της Apple, η οποία επιτρέπει 360 μοιρών θέα. Οι χρωματισμοί είναι πολύ καλοί, γενικά όμως το παιχνίδι δίνει πολύ έντονα την αίσθηση του κενού, μία αίσθηση που δεν άφηγε το Myst, αν και εκείνο, όπως και το Orsys, δεν περιείχε κανένα χαρακτήρα. Το Myst, όμως, "γέμιζε" το χρήστη με τα εξαιρετικά από κάθε πλευρά γραφικά του, γεγονός που εδώ δεν ισχύει παρά μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις. Αυτό που ξεχωρίζει πάντως στο παιχνίδι είναι η εκπληκτική από κάθε πλευρά εισαγωγή του, μία εισαγωγή με τόσο νεύρο και μυστήριο, που είχα πάρα πολύ καιρό να δω. Μακάρι να ήταν και το υπόλοιπο παιχνίδι στο ίδιο συλ.

Η background ορχηστρική μουσική του Orsys είναι αρκετά καλή, με όμορφα και μυστηριώδη μοτίβα. Οι περισσότερες τοποθεσίες έχουν τη δική τους μουσική. Γενικά, η μουσική δίνει νεύρο στο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ δεν είναι τίποτα ιδιαίτερο, ενώ οι ομιλίες -όπου αυτές υπάρχουν- είναι αρκετά ατμοσφαιρικές και λειτουργούν ικανοποιητικά. Μια και μπορείτε να παίζετε το παιχνίδι στα ελληνικά, ακούτε αυτές τις ομιλίες στη γλώσσα μας, οπότε δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα.

Το user interface του παιχνιδιού βασίζεται εξ ολοκλήρου στο mouse, όπως εξάλλου συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν την τεχνολογία του Quicktime VR. Για να γυρίσετε προς τ' αριστερά ή προς τα δεξιά, κρατάτε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse και το κινείτε προς την κατεύθυνση που επιθυμείτε.

Πολλές φορές απαιτείται αρκετό ψάξιμο για να βρείτε τα συγκεκριμένα σημεία πάνω στην οδόνη στα οποία αλλάζει ο κέρσορας και μπορείτε να εκτελέσετε κάποια δράση.

Μεγάλη προσοχή δίνουν τα σημεία όπου, με τη μέθοδο του drag and move, μπορείτε να κινήσετε ή να περιστρέψετε διάφορα αντικείμενα. Γενικά, έχετε τη δυνατότητα πλήρους οριζόντιας περιστροφής 360 μοιρών, ενώ η κίνηση σας προς τα πάνω ή τα κάτω είναι πολύ μικρή και δεν καλύπτει ούτε το 30% της αντίστοιχης γωνίας.

Στο παιχνίδι θα χρειαστείτε κάποιο χρόνο για να συνηθίσετε τους διάφορους κέρσορες του. Την κατάσταση αυτή την επιτείνει αρνητικά και το γεγονός ότι το Orsys ουσιαστικά δεν έχει manual (κανείς δεν μπορεί να χαρακτηρίσει το δισέλιδο εξώφυλλο του CD manual), έτσι πρέπει να τα βρείτε όλα μόνοι σας.

Θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι δεν εγκαθιστά κανένα αρχείο στο σκληρό παρά μόνο τα saves που κάνετε. Η οδόνη δράσης είναι σε ανάλυση 640X480, έτσι, αν θέλετε να καταλαμβάνει όλη την οδόνη, πρέπει να γυρίσετε τα Windows στην αντίστοιχη ανάλυση.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οδόνης, εμφανίζονται οι επιλογές OPEN, SAVE, SAVE AS, NEW GAME, η ένταση της

μουσικής και το EXIT. Όταν είστε στη χρονομηχανή και ταξιδεύετε στις διάφορες περιοχές, κάτω από την οδόνη δράσης εμφανίζεται ένα ειδικό πλαίσιο που αντιστοιχεί στο πόσα και ποια νομίσματα γυρεύετε. Στο πάνω αριστερό μέρος της οδόνης δράσης υπάρχει ένα μικρό παράθυρο που περιέχει έναν αριθμό, ο οποίος αντιστοιχεί στη συγκεκριμένη αίθουσα του μουσείου, και ένα εικονίδιο κειμένου, το οποίο δίνει τις αναλυτικές ιστορικές πληροφορίες για την κάθε εποχή-περιοχή που επισκέπτεσθε.

Στο επάνω αριστερό μέρος της συνολικής οδόνης, υπάρχει ένα μικρό εικονίδιο, όπου, αν κάνετε κλικ, εμφανίζεται κάτω αριστερά ένα νέο menu, το οποίο περιέχει τις επιλογές ΜΕΝΟΥ ΕΠΙΛΟΓΩΝ, ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ VR, ΟΙ ΧΡΟΝΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΣ, Η ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΗ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΟΝΟΜΗΧΑΝΗ, και, τέλος, ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ.

Στο κάτω μέρος της κάτω αριστερής γωνίας εμφανίζεται ένα ειδικό πλαίσιο που σας πληροφορεί πόσα νομίσματα μένουν ακόμη να βρείτε. Εχοντας βρει μερικά νομίσματα, αξίζει



Το πρώτο πολύ δύσκολο ρυζιό. Σχηματίζοντας βάσει του παπύρου το όνομα του βασιλιά E-U-VE-LE-TO-NE, βλέπετε τα κατάλληλα σύμβολα, σύμφωνα με τα οποία πρέπει να στρίψετε τα σχετικά αγάλματα ώστε ν' ανοίξετε την πρώτη κρύπτη με τα νομίσματα. Πρέπει όμως να δάτε τον πάπυρο στ' αγγλικά.



ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΓΡΙΦΟ

[illegible][illegible][illegible]

να δείτε τις αίθουσες του μουσείου. Θα δείτε στα αντίστοιχα δωμάτια τα νομίσματα που έχετε βρει και αυτό είναι πολύ εντυπωσιακό.

Γενικά, ο χειρισμός θα σας προβληματίσει, για δύο βασικούς λόγους. Ο κυριότερος είναι η παντελής έλλειψη manual που να εξηγήει το χειρισμό και τους διάφορους κέρσορες-λειτουργίες του παιχνιδιού. Ο δεύτερος έχει να κάνει με το ότι πρέπει να ψάχνετε κάθε φορά σε ολόκληρη την οθόνη μήπως και βρείτε κάποιο σημείο όπου μπορεί να γίνει κάποια δράση (hot spot).

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

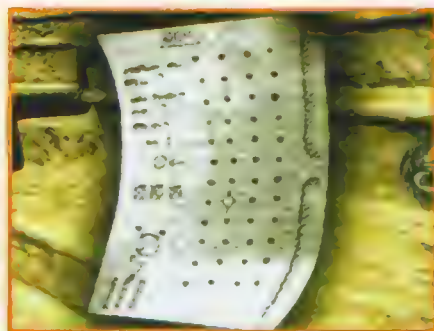
Η ατμόσφαιρα του Orpsys δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Ο βασικότερος λόγος για την κατάσταση αυτή είναι ότι το παιχνίδι δεν είναι δομημένο σε μία λογική ανάπτυξης κάποιας υποτυπώδους έστω ιστορίας, αλλά, αντίθετα, αποτελεί το άθροισμα μίας σειράς χώρων-δωματίων, όπου αυτό που καλείσθε να κάνετε είναι να προσπαθήσετε να λύσετε τα υπάρχοντα puzzles για να κερδίσετε, αν μπορείτε φυσικά, το σχετικό διαγωνισμό.


Μέσω μίας χρονομηχανής θα πρέπει να ταξιδέψετε σε δέκα διαφορετικές χρονικές περιόδους και να λύσετε σημαντικά μυστήρια και γρίφους, ώστε να μπορέσετε να μαζέψετε τα κλεμμένα χρυσά νομίσματα. Οι εποχές αυτές είναι: 500-400 π.Χ., 400-300 π.Χ., 300-200 π.Χ., 200-100 π.Χ., 100-50 π.Χ., 50-0 π.Χ., 0-50 π.Χ., 50-100 π.Χ., 100-200 π.Χ., 200-300 π.Χ., 300-400 π.Χ., 400-500 π.Χ., 500-600 π.Χ., 600-700 π.Χ., 700-800 π.Χ., 800-900 π.Χ., 900-1000 π.Χ., 1000-1100 π.Χ., 1100-1200 π.Χ., 1200-1300 π.Χ., 1300-1400 π.Χ., 1400-1500 π.Χ., 1500-1600 π.Χ., 1600-1700 π.Χ., 1700-1800 π.Χ., 1800-1900 π.Χ., 1900-2000 π.Χ. και φυσικά η παρούσα χρονική περίοδος. Θα χρειαστεί να εξερευνήσετε διάφορες τοποθεσίες, όπως ένα αρχαίο ναό (που δεν πολυκατάλαβα ποιος ακριβώς μιλάει), μία βυζαντινή εκκλησία, μία ρωμαϊκή έπαυλη, τη Βιβλιοθήκη ενός σχολείου κατά την εποχή των αγώνων για την απελευθέρωση του νησιού από τη βρετανική κυριαρχία κ.λπ., ενώ φυσικά θα κινηθείτε και μέσα στο μουσείο, όπου θα πρέπει να εξερευνήσετε τους χώρους του.

Η δράση του Orsys, όπως πολύ εύστοχα έχει παρατηρήσει κάποιος, υπάρχει μόνο και μόνο για να δει κάποιος αν μπορεί να κερδίσει το διαγωνισμό του παιχνιδιού. Δηλαδή, στην ουσία, δεν πρόκειται για ένα adventure game, αλλά για ένα παιχνίδι-διαγωνισμό. Νομίζω ότι αυτό τα λέει όλα, ή τουλάχιστον αυτά που εγώ νομίζω για το παιχνίδι αυτό.

Οι γρίφοι του δεν έχουν καμία συνοχή, δεν αναπτύσσουν κάποια ιστορία, δεν εξαρτώνται από κάποιες γενικότερες καταστάσεις που συμβαίνουν στο παιχνίδι. Απλώς υπάρχουν για να δυσκολέψουν το χρήστη. Αν νομίζετε ότι τα παραλέω, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε την περίοδο 500-400 π.Χ. (στην

κρύπτη) και την περίοδο 500-300 π.Χ. (στο αρχαίο θέατρο). Εδώ το Orpsys δείχνει όλες τις αδυναμίες του. Στην πρώτη περίοδο πρέπει να ερμηνεύσετε βάσει ενός κρυπτο-συλλαβικού παπύρου κάποια σύμβολα που εμφανίζονται σε τρία περιστρεφόμενα αγαλματίδια. Ποια λέξη άραγε πρέπει να ερμηνεύσετε; Προσωπικά, έκανα πάνω από μία εβδομάδα για να περάσω το γρίφο αυτό, και αυτό κυρίως οφείλεται, πιστεύω, στο γεγονός ότι η ελληνική απόδοση του ονόματος Ευβελεθών δεν αντιστοιχεί στα ερμηνευτικά σχέδια του παπύρου (που είναι στα ελληνικά), ενώ, αν αντιστοιχίσετε το Αγγλικό όνομα EU-VELETON με την αγγλική απόδοση των συμβόλων, τότε όλα γίνονται πιο απλά. Φυσικά, το "απλά" είναι πολύ σχετικό. Το πρόβλημα έγινε ακόμη μεγαλύτερο από τη στιγμή που δεν μπορούσα να κάνω το παιχνίδι να τρέξει στα αγγλικά, και έτσι έπρεπε να κάνω μία καθαρά φανταστική μετάφραση των συμβόλων και των γραμμάτων. Και τα πράγματα γίνονται ακόμη χειρότερα από τη στιγμή που τα σύμβολα που πρέπει να τοποθετηθούν στα τρία αγαλματίδια (από δύο σε κάθε αγαλματίδιο) έχουν τελειως ανάποδη σειρά. Δηλαδή πρέπει να ξεκινήσετε από το πιο δεξιό όψος κοιτάτε την οδόνη και να βάλετε τα σύμβολα που αντιστοιχούν στα γράμματα του βασιλιά (E-U)-(VE-LE)-(TO-NE). Αν δηλήσετε να τα βάλετε ξεκινώντας από τ' αριστερά όπως κοιτάτε, τότε η διάταξη είναι : NE - TO - LE - VE - U - E. Σε κάθε περίπτωση, δείτε τη σχετική φωτογραφία που δημοσιεύεται στο άρθρο αυτό. Ειλικρινά, δεν αξίζει να ταλαιπωρείσθε άδικα στο γρίφο αυτό. Ακόμη περισσότερο, όμως, στο αρχαίο θέατρο η δράση δεν έχει την παραμικρή συνοχή και υπάρχει μόνο και μόνο για να ικανοποιήσει ίσως αυτόν που τη σχεδίασε. Ειλικρινά, δεν έχει καμία -μα καμία- λογική. Βασίζεται αποκλειστικά στο να προσπαθήσετε να κάνετε κλικ σε όλα όσα βλέπετε πάνω στην οδόνη, να βρείτε τη σειρά με



 Προσέξτε στη θέση ποιας κολόνας στο σχέδιο υπάρχει κενό. Εντοπίστε την οροφή της κενής κολόνας στο υπόγειο και θα βρείτε τα νομίσματα που είναι κρυμμένα εκεί.



Ο έφορος του μουσείου ενώ ανακοινώνει ότι βρέθηκαν και άλλα νομίσματα.



Το αρχαίο θέατρο.

Μια δεύτερη γνώμη

Επιτέλους, ένα παιχνίδι με αξία! Ένας στη γλώσσα μου! Αυτό ήταν το πρώτο πράγμα που ανέφερα όταν πήρα στα χέρια μου το Orsys. Με εντυπωσιακά γραφικά, φρενιτωμένη παραγωγή, χωρίς φιλοσοφισμαρίες και "γαστρονόμους" της τελευταίας στιγμής, το Orsys διακρίνεται σε όλα τα επίπεδα από έναν επαγγελματισμό που με ελπίδα. Βέβαια, επειδή κάθε νόμισμα έχει δύο όψεις, έτσι και το Orsys, που σκεπασμένο φαίνεται, έχει μια άλλη όψη. Βέβαια, κατά τη γνώμη μου, η δεύτερη όψη δεν είναι άλλη από τα παζλ που συνθέτουν το gameplay του, τα οποία είναι δύσκολα, πιστά στο όραμα που χάρισε ο πρώτος διδάσκαλος του σίλκους, τα περίφημα 7th Street. Στρωσει το Orsys τον δρόμο του Treasure Quest, αφού μπορεί έτσι με υπεραπλοποίηση και με εξαιρετική τελειότητα γράφει τα παζλ από κείμενα που δίνει την "ζεστα" το πρόγραμμα. Οπότε, είναι εύκολο, βέβαια, που δεν θα ενθαρρύνει σε καμία περίπτωση τον αργόρρυθμο παίκτη, αλλά αντίθετα σπρώχνει στον ήρωα και δυνατό ριζικό.

Το σημαντικότερο στοιχείο του Orsys είναι, κατά τη γνώμη μου, οι υποδείξεις που δίνει για το μέλλον. Και με αυτό πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι της κυπριακής [hyper]medias, αυτές οι υποδείξεις αποτελούν τον ήρωα και τις βασικές ελπίδες. Μεγάλο στην ουσία του Orsys, που αποδίδει περί κενά που οι Έλληνες, όταν βλέπουν, μπορεί να φανταστούμε πάλι τον ήρωα κρυφά.

Σταύρος Κρίστης

την οποία πρέπει να γίνει αυτό, και όλα αυτά για να πάρετε ένα σχέδιο που σας δίνει ένα αόριστο hint για να ανοίξετε ένα μυστικό πέραςμα που ακόμη προσπαθώ να καταλάβω τη λειτουργία του. Και εδώ πρέπει, επιστρατεύοντας όλη τη φαντασία σας, να βρείτε στο απόλυτο μαύρο ένα συγκεκριμένο hot spot που θα σας αποκαλύψει τα κρυμμένα νομίσματα. Αν αυτό λέγεται γρίφος, τότε εγώ είμαι Κινέζος.

Θα δεχόμουν πολύ θετικότερα το παιχνίδι αν δεν αυτοσυστηνόταν ως adventure game, αλλά ως ένα puzzle game. Έτσι, ίσως άλλαζε η στάση μου απέναντί του.

Υστερα από κάθε φορά που βρίσκετε τα σχετικά νομίσματα, εμφανίζεται η όμορφη τηλεπαρουσιάστρια (ο συγχρονισμός στην κίνηση με την ομιλία είναι τέλειος), η οποία παραπέμπει στο μουσείο όπου ο έφορος ανακοινώνει την εύρεση των σχετικών νομισμάτων και ευχαριστεί αυτόν που τα βρήκε, δηλαδή εσάς.

Η εποχή που μου άρεσε περισσότερο, απ' όσες έχω δει, είναι αυτή με τη μάχη εν εξελίξει, όπου ουσιαστικά πρέπει να κινηθείτε σαν σε ένα παιχνίδι στρατηγικής. Είναι η πιο ευχάριστη περίοδος, και η μοναδική που έχει πεντακάθαρη εσωτερική λογική στη δράση και τους γρίφους της. Λες και βλέπεις άλλο παιχνίδι. Μακάρι να ήταν έτσι και οι υπόλοιπες περιόδους.

Σε ένα adventure game τα στοιχεία που μετράνε πάνω απ' όλα είναι το σενάριο του και μετά η σωστή διάρθρωση της δράσης του σε συνδυασμό με τους γρίφους που πρέπει να αναδεικνύουν τη δράση αυτή. Δυστυχώς, στο OPSYS, απ' όλα αυτά δεν υπάρχει σχεδόν τίποτα. Αυτό που κυρίως υπάρχει είναι οι γρίφοι, που είναι όμως δομημένοι αποκλειστικά στη βάση του σχετι-

κού επάθλου. Αυτό το στοιχείο καθορίζει όλο το παιχνίδι. Είναι πραγματικά κρίμα, μια και το Orsys περιέχει ένα πλήθος σημαντικών στοιχείων της κυπριακής ιστορίας. Πρόκειται για πολύ εντυπωσιακή δουλειά στον τομέα αυτό, που πραγματικά συναρπάζει και προσδίδει ένα ιδιαίτερο μορφωτικό περιεχόμενο στην όλη προσπάθεια. Επαναλαμβάνω ότι είναι πραγματικά κρίμα, μια και υπήρχε όλο το υλικό για να δημιουργηθεί ένα εξαιρετικό adventure.

Το συνιστώ μόνο σε όσους πιστεύουν ότι μπορούν να κερδίσουν το σχετικό διαγωνισμό και το χρηματικό επάθλο. Αλήθεια, γιατί όχι, κανείς δεν ξέρει ποιος μπορεί να είναι ο νικητής...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΉΧΟΣ	85
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	60
75	

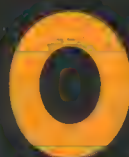


Ένα από τα πιο δύσκολα adventures που έχω δει στη ζωή μου, ίσως το πιο δύσκολο απ' όλα. Βασίζεται σε μερικές εξαιρετικές ιδέες, όμως η προσπάθεια των δημιουργών του να το κάνουν τόσο δύσκολο ώστε να μην το λύσει κανείς, τελικά, "πνίγει" όλα τα θετικά στοιχεία που περιέχει το παιχνίδι, καθιστώντας το έναν πραγματικό Γολγοθά.

MISSION: HUMANITY

Θέλετε να διοικήσετε υπερσύγχρονες στρατιωτικές δυνάμεις; Θέλετε να κατακτήσετε 25 πλανήτες στα πιο απόμακρα μέρη του σύμπαντος; Θέλετε να πάρετε στα χέρια σας τις τύχες μιας ολόκληρης φυλής για επιβίωση; Ή μήπως προτιμάτε να συμμετάσχετε σε μία επίδειξη τάπερ για κυρίες; Μην βιαστείτε να απαντήσετε γιατί στην περίπτωση του "Mission: Humanity" τα τάπερ είναι η συναρπαστικότερη επιλογή.

του Σπύρου Παράσχη



ταν ανέλαβα το review, ήμουν δετικά προδιατεθειμένος. Οι

πληροφορίες από την ECTS έκαναν λόγο για μία καινού-

ρια πρόταση, που εμπλουτίζει το αγαπημένο αλλά μάλλον κουρασμένο είδος των RTS (Real Time Strategy) με νέα στοιχεία. Οι προσδοκίες για κάτι πρωτότυπο ενισχύονταν από την καταγωγή του παιχνιδιού, που είναι πολωνική, κάτι που δεν συναντάμε κάθε μέρα. Δυστυχώς, γρήγορα η ευνοϊκή προδιάθεση έδωσε τη θέση της στη σκληρή πραγματικότητα. Ας μην προτρέχω, όμως, και ας αρχίσω με τον παραδοσιακό τρόπο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Σενάριο: Για να θυμηθώ... Ναι, υπάρχει κάποιο σενάριο που έχει να κάνει με μια μάχη μεταξύ γήινων και εξωγήινων, που περνούν έξω από τα όρια του ηλιακού μας συστήματος. Για περισσότερες λεπτομέρειες μη με ρωτάτε. Αφού το manual του παιχνιδιού αφιερώνει στο θέμα

αυτό μόλις δύο παραγράφους, εμείς θα ασχοληθούμε. Αγνοήστε, λοιπόν, επιδεικτικά, φίλοι αναγνώστες, το σενάριο και σημειώστε το εξής: το "Mission: Humanity" σας επιτρέπει να πάρετε το μέρος είτε των γήινων είτε των εξωγήινων. Επιτέλους, οι ατέλειωτες ροδές των εισβολών από τα άκρα του σύμπαντος, που κατατροπώθηκαν από λίγους ηρωικούς μαχητές (οι ηρωικοί μαχητές είναι πάντα λίγοι και συνήθως Αμερικανοί), έχουν την ευκαιρία της εκδίκησης. Τι λέτε, λοιπόν, να προσθέσουμε έναν πόντο στο παιχνίδι; Μπα... Δυστυχώς, το πόνημα της Techland αφήνει εντελώς ανεκμετάλλευτες τις δυνατότητες που προσφέρει αυτή η ιδέα. Γήινοι και εξωγήινοι έχουν τις ίδιες επιλογές ανάπτυξης και διαφοροποιούνται μόνο στα γραφικά. Αν, λοιπόν, περιμένετε το διάδοχο της παράδοσης του Starcraft, όπου καθεμία από τις τρεις αντιμαχόμενες φυλές απαιτούσε εντελώς διαφορετική προσέγγιση στο παιχνίδι, συνεχίστε να περιμένετε... Το "Mission: Humanity" δεν είναι για σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Όπως γνωρίζουμε, τα κλασικά Real Time Strategy παιχνίδια χρησιμοποιούν αυστηρώς διαδίστατα γραφικά και η Techland δεν προσπάθησε να διαφοροποιηθεί από αυτήν την παράδοση. Τα κτίρια είναι καλοσχεδιασμένα και δίνουν το πρόπον φουτουριστικό κύρος στην ατμόσφαιρα. Αντίθετα, τα sprites των μονάδων είναι μικρά και ως εκ τούτου στερούνται ιδιαίτε-

ρης λεπτομέρειας, τόσο στη σχεδίαση όσο και στο animation. Παρ' όλα αυτά, οι ελλείψεις τους δεν ενοχλούν λόγω της φύσης του παιχνιδιού. Τα γραφικά εφέ είναι αρκετά καλοφτιαγμένα, αν και λιγοστά. Ιδιαίτερα αξιολογες είναι οι εκρήξεις των κτιρίων, που συνταράσσουν ολόκληρη την οθόνη, καθώς και οι ρεαλιστικές σκιές των μονάδων και των κτιρίων. Από την άλλη, θα προτιμούσα μεγαλύτερη ποικιλία στους κόσμους του "Mission: Humanity", που μου φάνηκαν προχειροφτιαγμένοι. Όσο πάντως προχωρείτε στο παιχνίδι,



Η δυνατότητα για zoom δεν προσφέρει στο gameplay, αλλά είναι ευπρόσδεκτη.



Μία ολιγομελής ομάδα επιτίθεται στην εξωγήινη βάση και δεν συναντά αντίσταση.



Το πρώτο βήμα αποικισμού ενός πλανήτη είναι η προσδόφηση του Pylon για τους γήινους (ή Motherbase για τους εξωγήινους).



Η ενσωματωμένη εγκυκλοπαίδεια αποδεικνύεται χρήσιμη.

τα πράγματα βελτιώνονται, αλλά αυτό δεν αρκεί. Το θέμα είναι ένα παιχνίδι να μας πείσει να ασχοληθούμε με αυτό, ώστε να του αφιερώσουμε περισσότερο χρόνο.

Περνώντας σε πιο τεχνικά ζητήματα, θα εκτιμήσετε τη δυνατότητα απεικόνισης της δράσης του παιχνιδιού σε τρεις εναλλακτικές αναλύσεις (640x480, 800x600, 1.024x768). Η επιλογή μεγαλύτερων αναλύσεων δεν βελτιώνει την ποιότητα των γραφικών, αλλά σας επιτρέπει -κάτι πολύ χρήσιμα- να εποπτεύετε μεγαλύτερο χώρο ανά πάσα στιγμή (αφού τα πάντα φαίνονται μικρότερα). Ενδιαφέρουσα είναι και η δυνατότητα για zoom. Οποτε θέλετε μπορείτε να δείτε τις μονάδες σας μέχρι και δύο φορές μεγαλύτερες. Το zoom του παιχνιδιού είναι καθαρά bitmapped (με μία δόση blurring), με αποτέλεσμα η μεγέθυνση να κάνει τα γραφικά πιο χοντροκομμένα ("πιξέλιασμα" το αποκαλεί η ευγενής διαλεκτός των game reviewers), κάτι που δεν έχει κανένα ουσιαστικό αντίκρισμα στο gameplay. Παρ' όλα αυτά, είναι μία ευπρόσδεκτη προσθήκη.

Συνολικά, τα γραφικά του "Mission: Humanity" στέκονται σε αρκετά υψηλό επίπεδο. Ιδίως σε τεχνικά ζητήματα, το μόνο που μπορεί να τους προσάψει κανείς είναι το μικρό

μέγεθος των sprites -το οποίο ωστόσο έχει λειτουργική σημασία- και η μάλλον μεγαλύτερη από ό,τι θα έπρεπε επανάληψη των textures στα backgrounds. Η σχεδίασή τους είναι λεπτομερής, αλλά, κατά τη γνώμη μου, στερείται στυλ και χαρακτήρα. Πρόκειται για το χαρακτηριστικό που κάνει τα παιχνίδια να ξεχωρίζουν και να περνάνε από την κατηγορία του καλού στην κατηγορία του κλασικού. Κοιτάξτε για αυτό το θέμα την εγκυκλοπαίδεια των games στο λήμμα "Starcraft".

ΚΑΙ Ο ΗΧΟΣ:

Όλα σχεδόν τα παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου (RTS για τους ευρωμαθείς) ακολουθούν στο ζήτημα του ήχου τις διδαχές του Warcraft. Οι μονάδες ανταποκρίνονται στις διαταγές σας με μια σύντομη φράση αποδοχής ("OK", "yes", "your order" κ.λπ.) και κάθε κτίριο έχει ένα χαρακτηριστικό ήχο λειτουργίας, που ακούγεται όταν το επιλέγετε. Παρεμπιπτόντως, το παιχνίδι παίρνει στα σοβαρά τον εαυτό του, οπότε μην περιμένετε τις αντιδράσεις των αγροίκων Orcs του Warcraft ή των μεθυσμένων ρομπότ του Z. Αν λοιπόν επιλέξετε την Ακαδημία, το χώρο εκπαίδευσης των πεζών τμημάτων του στρατού σας, τότε θα ακούσετε τρομπέτες να παίζουν θριαμβευτικά, ενώ αν πάτε στα γκαράζ των οχημάτων σας, θα ακούσετε ήχους εργοταξίου. Κατά τη διάρκεια των μαχών υπάρχουν όλα τα συνηθισμένα εφέ (εκρήξεις και πυροβολισμοί σε όλες τις δυνατές ηχητικές αποχρώσεις). Τα πάντα είναι ηχογραφημένα καθαρά και δίνουν τον απαραίτητο μιλιταριστικό και επικό τόνο στην ατμόσφαιρα.

Αυτό όμως που μου άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις είναι η μουσική επένδυση του παιχνιδιού. Τα κομμάτια που ακούγονται έχουν ποικιλία, είναι ατμοσφαιρικά και δίνουν απόλυτα με το φουτουριστικό κλίμα του

ΣΥΓΓΝΩΜΗ, ΚΥΡΙΕ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΣΤΕ;

Ψάχνοντας πληροφορίες για το παιχνίδι στο Internet, βρήκαμε μπροστά σε ένα μονόπλευρο. Τα διάφορα γραπτά sites έχουν μόνο αποσπασματικές της επικείμενης κυκλοφορίας του "Mission: Humanity". Στη σελίδα της εταιρείας διανομής (Digital Force) βρήκα μόνο μία αναφορά στο παιχνίδι, χωρίς ιστοσελίδα ή άλλες πληροφορίες, ενώ στα sites της κατασκευαστικής εταιρείας, της Techland, Techland, δεν υπάρχει καμία αναφορά. Παρατηρώντας προσεκτικότερα τις ανακοινώσεις της Techland βρήκα ότι το παιχνίδι "Eternitygate" είναι σχεδόν ίδιο με το "Mission: Humanity". Προφανώς, για τεχνικούς λόγους ή για λόγους marketing το παιχνίδι άλλαξε ονομασία στις δυτικές αγορές. Το περφόρμανς της υπόθεσης είναι ότι το "Eternitygate" έχει ελαφρώς διαφορετικό interface (δείτε το ιστοσελίδα), ενώ απ' ενός στα χαρακτηριστικά του αναφέρεται η δυνατότητα για παθητικές, απ' ενός οι απαιτήσεις του σε hardware είναι μικρότερες. Εννοείται πως με την Techland για να μάθω πως στην υπόθεση, αλλά μέχρι τη στιγμή της ολοκλήρωσης της παραγωγής δεν έχω λάβει απάντηση.



Το Spaceport επιτρέπει τη μεταφορά μονάδων από πλανήτη σε πλανήτη.



MISSION: HUMANITY



ΕΞΕΛΙΞΗ, ΜΠΑ...

Το Mission: Humanity δεν διαφοροποιείται ιδιαίτερα στα γραφικά από το πρόσφατο (ή και το απώτερο) παρελθόν των RTS. Για του λόγου το αληθές, δάτε αυτές τις εικόνες από παλιότερα παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας.



Τα γραφικά του Starcraft (1998) παρακινούν ιδιαίτερα πλούσια και "ατυλιζαρισμένα".



Το Total Annihilation (1997) δίνει με πολύ ωραίο τρόπο την αίσθηση του υψους. Προσέξτε το λαφίσκο της εικόνας.



Το πρώτο Command and Conquer δείχνει τα χρονάκια του. Παρατηρήστε την παρόμοια με το "Mission: Humanity" διαρρύθμιση του interface.

παιχνιδιού. Gratulacje (=συγχαρητήρια στα πολωνικά, έτσι, για να μαθαίνετε!) στον κύριο Pawel Blaszczyk, υπεύθυνο για το soundtrack.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα καλά γραφικά και ο πλούσιος ήχος είναι αρκετά για να φτιάξουν ένα καταπληκτικό rolling demo, αλλά ένα παιχνίδι έχει κι άλλες απαιτήσεις. Ετσι, κάθε real time strategy που σέβεται τον εαυτό του, οφείλει να σας επιτρέψει να χειρίζεστε με τον ευκολότερο, αμεσότερο και αποτελεσματικότερο τρόπο τις μονάδες σας. Όταν από το ποντίκι σου εξαρτάται το μέλλον μιας ολόκληρης φυλής, οι συμβιβασμοί απλώς δεν έχουν θέση! Οι δυνατότητες χειρισμού που προσφέρει το "Mission: Humanity" είναι επαρκείς. Όπως συνηθίζεται, μπορείτε να οργανώσετε το στρατό σας σε ομάδες (υποστηρίζονται μέχρι οκτώ) για τα τις κατευθύνετε εύκολα. Το interface μάλιστα σας βοηθάει, παρουσιάζοντας μια λίστα όλων των μονάδων σας (οπλίτες, άρματα και σκάφη) και επιτρέποντας με απλούς χειρισμούς του ποντικιού να τις αντιστοιχίσετε σε ομάδες, χωρίς τη χρήση του πληκτρολογίου. Εννοείται βέβαια ότι καθώς μαθαίνετε σταδιακά το παιχνίδι, η ομαδοποίηση και ανάκληση των ομάδων μέσω συνδυασμών πληκτρών είναι απαραίτητη, για μεγαλύτερη ταχύτητα και ευελξία. Εκτός από αυτή τη συνηθισμένη σε όλα τα RTS ομαδοποίηση, το "Mission: Humanity" σας επιτρέπει να χειριστείτε έως και πέντε πεζές μονάδες του στρατού σας σαν μία (μπορείτε επίσης να την εντάξετε σε ομάδες), με αποτέλεσμα την ακόμα πιο ευέλικτη αξιοποίησή τους. Μια άλλη ευκολία είναι η δυνατότητα να αντιστοιχίσετε control points σε κάποια σημεία του χάρτη, ώστε μελλοντικά πατώντας ένα πλήκτρο να μεταφέρεστε σε οποιοδήποτε από τα σημεία αυτά. Ενδιαφέρουσα προσθήκη είναι και η ενσωματωμένη mini-εγκυκλοπαίδεια που ανά πάσα στιγμή σας ενημερώνει για τη λειτουργία, το κόστος και τα χαρακτηριστικά των μονάδων και των κτιρίων σας. Τέλος, αξίζει να αναφέρω το πολύ ευπρόσδεκτο χαρακτηριστικό της ρύθμισης της ταχύτητας του παιχνιδιού. Μπορείτε να ορίσετε το πόσο γρήγορα θα περνάει ο χρόνος και έτσι να μειώσετε κατά πολύ τα νεκρά διαστήματα, που αφήνουν τον παίκτη να περιμένει και υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια του είδους.

Αυτό που λείπει είναι η δυνατότητα ορισμού ενδιάμεσων σταθμών στην πορεία των στρατιωτών σας (αγγλιστί waypoints). Η έλλειψη αυτή, σε συνδυασμό με την περίεργη, κατά τη διπλωματικότερη έκφραση, αντίληψη προσανατολισμού που έχουν τα units του "Mission: Humanity" είναι πηγή προβλημά-

των. Ας πούμε ότι επιλέγετε ένα λόχο ανδρών και τον διατάζετε να πάει σε ένα ύψωμα, προς τα δυτικά. Οι μισοί από τους άνδρες σας μπορεί να κρίνουν ότι συμφέρει, αντί να κινηθούν ευθεία προς το σημείο προορισμού τους, να κάνουν το γύρο του πλανήτη, όπου ο δρόμος είναι πιο φαρδύς. Φυσικά, είναι πολύ πιθανό στη διαδρομή τους να συναντήσουν ισχυρές εχθρικές δυνάμεις και να χαθούν, χωρίς ο παίκτης να μπορεί να το αντιληφθεί, αφού δεν είναι δυνατό να παρακολουθεί την εκτέλεση κάθε εντολής του. Αυτές οι πρωτοβουλίες των ανδρών σας οφείλονται και στο ότι οι κόσμοι του "Mission: Humanity" είναι σφαιρικοί. Βέβαια, το ότι υπάρχει εξήγηση δεν σημαίνει και ότι δικαιολογούνται.

GAMEPLAY

Η αλήθεια είναι ότι τα παραπάνω προβλήματα συνηθίζονται και δεν επηρεάζουν, από ένα σημείο και μετά, το gameplay, που σύμφωνα με την Techland, είναι το πιο δυνατό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού. Δύο είναι οι βασικές πρωτοτυπίες που συναντάμε. Η πρώτη έχει να κάνει με τη δομή των αποστολών. Υπάρχουν συνολικά είκοσι πέντε πλανήτες για να κατακτήσετε. Αφού όμως κατακτήσετε έναν, δεν πρέπει να τον ξεχνάτε. Είναι πολύ πιθανό να γίνει εκεί μια εχθρική επίθεση, οπότε θα πρέπει να επιστρέψετε για να διεκδικήσετε τα κεκτημένα. Αυτό σημαίνει ότι και μετά την επικράτηση σε έναν κόσμο θα πρέπει να ασχολείστε με αυτόν, να οργανώσετε την άμυνά του, να αξιοποιήσετε τα επόμενά σας τεχνολογικά επιτεύγματα και να εξασφαλίσετε τη σταθερή ροή πόρων. Επίσης είναι δυνατή η μεταφορά στρατιωτών, πολιτών και φυσικών πόρων από έναν πλανήτη σε έναν άλλο, καθώς και η οργάνωση απλών στρατιωτικών επιχειρήσεων σε έναν εχθρικό πλανήτη, χωρίς σκοπό εγκατάστασης και αποικισμού. Κατά τη γνώμη μου, αυτό το χαρακτηριστικό, χωρίς να αποδεικνύεται ιδιαίτερα διασκεδαστικό, προσφέρει μια νέα διάσταση στο gameplay και



Ανά πάσα στιγμή μπορεί να βρίσκονται πολλά units στην οθόνη, χωρίς να παρουσιάζονται καθυστερήσεις.



↑ Πού είναι η άμυνα; Πού πήγαν όλοι;



↑ Αυτός ο γαλαξίας είναι δικός μου, δικός μου!

σου δίνει την αίσθηση ότι συμμετέχεις σε μια αποστολή μεγάλου Βεληνεκού.

Η δεύτερη πρωτοτυπία του "Mission: Humanity" είναι ότι οι κόσμοι του δεν είναι επίπεδοι, όπως είπαμε και παραπάνω, αλλά σφαιρικοί (πράγμα που βέβαια έχουμε ξαναδεί, π.χ. στο Populous III). Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε να σφυραχθείτε σε μια πλευρά του χάρτη και να νιώσετε ασφαλείς, αλλά ότι πρέπει να έχετε κατά νου το ενδεχόμενο να δεχθείτε επίθεση από πολλές πλευρές. Φυσικά και οι δικές σας επιθετικές επιλογές είναι περισσότερες, αφού μπορείτε να περικυκλώσετε τις εχθρικές δυνάμεις και να εφορμήσετε στο αδύνατο σημείο της άμυνάς τους. Το πρόβλημα είναι ότι οι πλανήτες του παιχνιδιού είναι πολύ μικροί, με αποτέλεσμα να είστε ευάλωτοι με το που προσεδαφίζεστε εφόσον ο εχθρός είναι πάντα κοντά, ενώ η τεχνητή ευφυΐα των μονάδων δεν μπορεί να ανταποκριθεί στη σφαιρική μορφή των πλανητών (δείτε τα περι χειρισμού).

Στο γενικότερο ζήτημα της τεχνητής ευφυΐας, πολλά είναι αυτά που μπορεί κανείς να προσάψει στο "Mission: Humanity". Ο υπολογιστής είναι ένας απαράδεκτος αντίπαλος, ο οποίος δεν ξέρει πώς να επιτεθεί, δεν ξέρει πώς να αμυνθεί, είναι προβλέψιμος και δεν υπάρχει περίπτωση να αιφνιδιάσει έναν έμπειρο στρατηγό, όπως είναι κάθε βετεράνος αναγνώστης του "PC Master". Αν αποκρούσετε τις δυο-τρεις πρώτες επιθέσεις που σας γίνονται προτού ακόμα οργανώσετε καλά τις δυνάμεις σας, τότε η τελική επικράτηση είναι εύκολη υπόθεση. Ομολογώ πάντως ότι, παρ' ότι προχώρησα πολύ στο παιχνίδι, δεν το τελείωσα, γιατί απλώς δεν βρήκα το κουράγιο. Το δείγμα γραφής, όμως, που πήρα από το 70% που ολοκλήρωσα, δεν νομίζω να αναιρείται στις τελευταίες πίστες. Σί-



↑ Αν ανεβάσετε την ανάλυση, θα έχετε πληρέστερη άποψη του χώρου.

γουρα, βέβαια, θα σκεφτείτε ότι στα περισσότερα RTS ο υπολογιστής δεν είναι και πολύ αξιόμαχος αντίπαλος. Η πραγματική διασκέδαση, λένε οι επαίοντες, είναι το παιχνίδι με άλλους ανθρώπους. Οχι στο "Mission: Humanity"! Βλέπετε, το δημιούργημα της Techland δεν υποστηρίζει multiplayer μάχες, πράγμα επεικώς απορροδεδκτο. Το περίεργο της υπόθεσης είναι ότι στο Web site αναφέρεται το αντίθετο! Δείτε το σχετικό πλαίσιο ("Συγγνώμη, κύριε, ποιος είστε;") για περισσότερες πληροφορίες.

Όσον αφορά στο ζήτημα της διαχείρισης πόρων τα πράγματα είναι αρκετά ενδιαφέροντα. Το παιχνίδι απαιτεί τη διαχείριση τεσσάρων φυσικών πόρων που συλλέγονται από ορυχεία, τη διανομή ενέργειας στα κτίρια και την κατανομή των ανέργων σε διάφορες εργασίες. Η ισορροπία ανάμεσα στις διαφορετικές ανάγκες είναι καλά μελετημένη -π.χ. χρειάζεστε ορυχεία, αλλά τα ορυχεία χρειάζονται εργάτες και ενέργεια, άρα χρειάζονται κατοικίες και σταθμοί ενέργειας, οι οποίοι χρειάζονται φυσικούς πόρους από τα ορυχεία- και προσθέτει πόντους στο gameplay. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι απαιτείται αρ-

κετό micromanagement (βγάλε 5 εργάτες από το εργοστάσιο και βάλε τους στο σταθμό ενέργειας για να αυξηθεί κατά 10% η παραγωγή), πράγμα που σε αποπροσανατολίζει από τον επικό στοχο σου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το "Mission: Humanity" υπόσχεται περισσότερα από όσα μπορεί να δώσει. Οι δημιουργοί του το έχουν εξοπλίσει με ορισμένα πολύ ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, αλλά δεν έχουν χτίσει πάνω σε αυτά, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να μην μπορεί να διαφοροποιηθεί από τον ανταγωνισμό, αλλά αντιθετα να δείχνει μάλλον παλιομοδίτικο και παρωχημένο. Αν προσθέσετε σε αυτό και την έλλειψη multiplayer δυνατοτήτων, μένετε στο παιχνίδι ενός παικτη που θα σας κινήσει για λίγο το ενδιαφέρον, αλλά δεν θα το κρατήσει για πολύ καιρό, ιδίως αν είστε έμπειροι στα RTS. Τα καλά τεχνικά χαρακτηριστικά και οι καλές ιδέες δεν αρκούν.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	66
ΗΧΟΣ	64
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	60
ΕΘΙΣΜΟΣ	52
70	

Δεν προσφέρει και καινούργιο στα RTS. Υπάρχουν πολλά καλύτερα στην κατηγορία του.

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

HEROES CHRONICLES

Αμάν πια αυτή η 3D0 με τη New World Computing...Έχουν βαλθεί να καταστρέφουν την κοινωνική μας ζωή! Όλα άρχισαν πριν από δύο χρόνια περίπου με την κυκλοφορία του εκπληκτικού HOMM3. Πάνω που το τερματίσαμε και είπαμε δόξα το θεό μάς βομβάρδισαν με το Armageddon's Blade. Και σαν να μην έφτανε αυτό, μας έστειλαν και ένα Shadow Of Death να μας αποτελειώσουν! Αν όμως νομίζετε ότι αυτό ήταν όλο κι όλο, κάνετε μεγάλο λάθος, αφού ήδη βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων το Heroes Chronicles...

του Γιάννη "Piccolo" Παναγάκη
FFVIISephirot1@lycos.com



Tι είναι όμως το Heroes Chronicles; Το Heroes Chronicles δεν είναι κάποιο expansion του

HOMM3, αλλά κάτι εντελώς νέο. Πρόκειται για μια σειρά από τέσσερις τίτλους, μέσα από τους οποίους θα μάθουμε την ιστορία του Tarnum, γνωστού και ως "The Immortal Hero".

ΣΕΝΑΡΙΟ

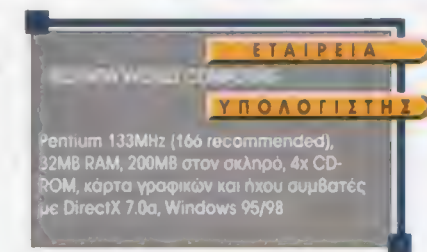
Ας δούμε λοιπόν αρχικά το σενάριο των 4 παιχνιδιών.

Warlords of the Wasteland

Σε αυτό το χρονικό ο Tarnum ήταν ένας αιμοδιψής βάρβαρος που σκόρπιζε την καταστροφή στο πέρασμά του. Μη μπορώντας να

ανεχτεί αυτή τη συμπεριφορά, ο πατέρας της queen Allison, king Griffonheart, δέλησε να βάλει ένα τέλος στις καταστροφές του Tarnum και πολέμησε το στρατό του. Στο τέλος κατάφερε να τον σκοτώσει. Με νεκρό τον Tarnum όλα έμοιαζαν να είναι πιο ήρεμα. Στον άλλο κόσμο όμως διαδραματιζόταν ένα άλλο παιχνίδι... Μόλις ο Tarnum εμφανίστηκε στους elders για να κριθεί αν μπορεί να μπει ή όχι στον παράδεισο, τον βρήκαν ανάξιο και τον καταδίκασαν να επιστρέψει στη γη (του κόσμου του HOMM). Όταν επέστρεψε, όμως, δεν ήταν πια ο αιμοδιψής βάρβαρος που όλος ο κόσμος γνώριζε. Είχε αλλάξει!

Τώρα είχε βάλει σκοπό να βρει τις ρίζες του. Στην προσπάθειά του αυτή ανακάλυψε την εκμετάλλευση που υπέστη ο λαός του από τους warlords of the Wasteland. Ετσι σκοπός και νόημα της ζωής του ήταν πια να ελευθερώσει



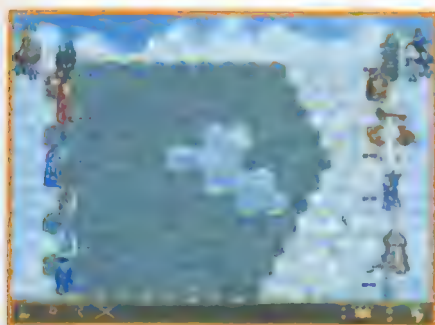
το λαό του από αυτόν τον τυραννικό ζυγό! Ο αγώνας του αυτός θα τον φέρει αντιμέτωπο με τους ίδιους εχθρούς που είχε αντιμετωπίσει και στο παρελθόν ο προηγούμενος εαυτός του. Η συνέχεια όμως επί του παιχνιδιού...

Conquest of the Underworld

Στο δεύτερο μέρος της τετραλογίας της ζωής του Tarnum καλείστε από τους ancestors να σώσετε την ψυχή ενός ανθρώπου, η οποία έχει κλαπεί από τον παράδεισο. Οι δαίμονες της



Τα κακάμοιρα τα υπέκοινα! Τουλάχιστον θα πάνε μια κι έξω, χωρίς να καταλάβουν πολλά.



Μάχη στα σύννεφα του Elemental Plane of Air.



κόλασης απήγαγαν την ψυχή του πατέρα της queen Allison, του king Griffonheart, του ανθρώπου δηλαδή που σας είχε σκοτώσει. Ετσι λοιπόν, ως paladin κατεβαίνετε στα επίπεδα της κόλασης, προσπαθώντας να σώσετε τον king Griffonheart και ελπίζοντας ότι με αυτόν τον τρόπο οι ancestors θα σας εξιλεώσουν για τα λάθη που κάνατε στο παρελθόν.

Master of the Elements

Στο τρίτο μέρος της σειράς, που έχει τον τίτλο Master of the Elements, οι ancestors σας μεταφέρουν σε ένα μακρινό tower, όπου σας εξηγούν ότι πρέπει να σταματήσετε τους Elemental Lords, γιατί η συμφωνία ειρήνης μαζί τους έληξε και έχουν σκοπό, με το χωρισμό των τεσσάρων στοιχείων της φύσης, να καταστρέψουν τον κόσμο. Καλείστε λοιπόν να μάθετε τη μυστικιστική τέχνη της μαγείας, αφού είναι ο μοναδικός τρόπος για να νικήσετε αυτήν τη μάχη, που θα σας μεταφέρει στα Elemental Planes. Τέλος, έχουμε το...

καλύτερο τρόπο στο επικό κλίμα του παιχνιδιού. Βέβαια σε αυτό προσδίδει και η εμπνευσμένη σχεδίαση των πιστών, που μας μεταφέρουν σε έναν κόσμο... of might & magic. Όλα τα ξόρκια είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα και με αρκετά καλό animation. Το ίδιο καλοσχεδιασμένες είναι και οι μονάδες στις οποίες, εκτός από τις απαραίτητες λεπτομέρειες,

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πιο εύκολο πράγμα σε ολόκληρη τη σειρά των HOMM είναι ο χειρισμός, ο οποίος ήταν και είναι πολύ προσιτός και εύρηστος, κάνοντας μέσα σε τριάντα λεπτά το πολύ τον παίκτη να αισθάνεται ότι παίζει τον τίτλο χρόνια.

Το βασικό σκεπτικό είναι ότι μαζεύω με τον/τους ήρωές μου resources, για να χτίσω το παλάτι μου και να φτιάξω στρατό για να υπερασπιστώ τα κερκτημένα μου και να εκπληρώσω τις απαιτήσεις της εκάστοτε αποστολής.

Ετσι, λοιπόν, οι εντολές χωρίζονται σε αυτές που αφορούν στους ήρωες και σε αυτές που αφορούν στο χτίσιμο των παλατιών. Για το χτίσιμο των παλατιών δεν χρειάζεται να αναφερθούν πολλά, αλλά για τους χαρακτήρες το πράγμα σηκώνει λίγη συζήτηση. Και εξηγούμε αμέσως για όσους από εσάς δεν είχατε ποτέ επαφή με τον τίτλο. Κάθε ήρωας έχει τέσσερα χαρακτηριστικά: attack, defense, power και knowledge. Τα δύο πρώτα έχουν να κάνουν με τη μάχη σώμα με σώμα, ενώ τα άλλα δύο με την ικανότητά του στη μαγεία.

Βέβαια δεν θα υπάρξει ποτέ περίπτωση να

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- > Πολύ καλή, ελαφτή παρουσίαση σε hardware.
- > Πολύ καλό και με καριέρα δόσης παιχνίδι.
- > Πολύ καλό και το HOMM, γρήγορο, εύκολο και εύρηστο.

Αρνητικά

- > Μικρή παρουσίαση σε hardware.
- > Μία ανεπάρκεια στην παρουσίαση.
- > Μία ανεπάρκεια, αλλά όχι κρίσιμη...
- > Μία ανεπάρκεια, αλλά όχι κρίσιμη...
- > Μία ανεπάρκεια, αλλά όχι κρίσιμη...



Ισως να σας παρουσιάσει το συγκεκριμένο πρόβλημα εάν έχετε στον υπολογιστή σας περασμένο το DirectX 8.0. Πάντως, μη θορυβηθείτε και συνεχίστε κανονικά την εγκατάσταση.

Clash of the Dragons

Τώρα πια ο Tarnum είναι ένας αθάνατος ήρωας και αποσύρεται στα δάση, όπου υπάρχουν πλάσματα με τα οποία μπορεί να συμβιώσει. Η αιωνιότητα βλέπετε είναι στέλωση για να την περάσει κανείς μόνος του. Ετσι λοιπόν, περνάει τον καιρό του μαζί με τα ζωτικά και τους δράκους, ώσπου μια μέρα εξαφανίζονται χωρίς προειδοποίηση όλοι οι καλοί δράκοι. Ανήσυχος για την εξαφάνιση των καλών του φίλων, ο Tarnum ξεκινάει για να ανακαλύψει το μυστήριο που κρύβεται πίσω από αυτήν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον τομέα των γραφικών η 3DO δεν νομιζω ότι έδωσε και πολύ μεγάλο βάρος. Χρησιμοποίησε τη γνωστή σε όλους μας από τα HOMMIII μηχανή γραφικών, η οποία προσφέρει για μια ακόμη φορά ελαφριά (από άποψη απαιτήσεων) γραφικά, με πολλά πλούσια, ζωηρά χρώματα, που βάζουν τον παίκτη με τον

έχουν καταφέρει να δώσουν και μια αρκετά αληθοφανή κίνηση. Τέλος, τα κτίρια των παλατιών έχουν σχεδιαστεί πολύ ωραία και όταν τα χτίσετε όλα, τα ξεχωριστά γραφικά μεταδίδουν στους παίκτες τη μεγαλοπρέπεια που τους αρμόζει.

Όπως και στα γραφικά έτσι και στον τομέα του ήχου η δουλειά που έχει γίνει είναι αρκετά καλή. Χωρίς να παρουσιάζει ιδιαίτερες διαφορές από τους προκατόχους του δεν παύει να κρατά τα υψηλά standards που μας συνήθισαν. Οι μελωδίες που ακούγονται είναι αρκετά καλές και ιδιαίτερα επικές, με αποτέλεσμα να βάζουν με όμορφο τρόπο τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ δε, τόσο αυτά των ξορκιών όσο και οι κραυγές των μονάδων όταν παθαίνουν ζημιά, προσδίδουν ζωντάνια στο παιχνίδι βάζοντας τους παίκτες ακόμα περισσότερο στο κλίμα.

CHEATS

Για να τα χρησιμοποιήσετε θα πρέπει να παίζετε, να κερδίσετε τα μέγιστα. Τα κέρδη αυτά θα χρησιμοποιήσετε όπως σας κατευθύνει ο οδηγός. Προσοχή όμως, γιατί μια μέρα που κερδίζετε, ίσως θα σας βάλει τον rival-βασιλιά σας να σας έρει κατακλυσμούς ως τιμωρία. Γι' αυτό κανονικά... Δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα αυτά μαζί!

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

Howtogetto the 10 Black Nights with you. Τα είναι όλες τις απόψεις, γρήγορα, βελούδα, ακόμα και τον landing fast.

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**

➤ **Howtogetto the 10 Black Nights with you.**



Όπως βλέπετε οι sharpshooters είναι κορυφή!

επίπεδα και τους προσδίδουν διάφορες ικανότητες, άλλες χρήσιμες στη μάχη και άλλες χρήσιμες στη μαγεία. Τα κυριότερα και πιο χρήσιμα, κατά τη γνώμη του γράφοντος, είναι το logistics με το οποίο ο ήρωας μπορεί να περπατάει πιο πολύ, το wisdom με το οποίο μπορεί να μάθει μεγάλου επιπέδου ξόρκια, καθώς και τα sorcery και archery με τα οποία αποκτά περισσότερα spell points και οι ranged μονάδες του προκαλούν μεγαλύτερη ζημιά.

Επειδή όμως κάθε παίκτης χρησιμοποιεί διαφορετική στρατηγική υπάρχουν αρκετά skills, έτσι ώστε να μπορεί να διαμορφώσει τους ήρωές του όπως ακριβώς του ταιριάζει.

Βέβαια, στο παιχνίδι υπάρχει και πληθώρα από artifacts, τα οποία μπορούν να αυξήσουν τα χαρακτηριστικά του ήρωα ή και να του προσδώσουν ικανότητες, όπως το "kart of endless ore" που παράγει 1 Ore την ημέρα. Όλα αυτά βέβαια είναι χρήσιμα για τη...

MAXI

Ο τρόπος με τον οποίο διεξάγονται οι μάχες έχει παραμείνει ο ίδιος που γνωρίζαμε έως τώρα, χωρίς καμία αλλαγή. Κάθε χαρακτήρας-ήρωας μπορεί να βάλει στο στρατό του μέχρι επτά διαφορετικές μονάδες, οι οποίες χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: αυτές που κάνουν επίθεση από μακριά και αυτές που κάνουν μάχη σώμα με σώμα. Μια καλή στρατηγική είναι να έχετε τουλάχιστον δύο μονάδες που κάνουν ranged attack, τις οποίες να τοποθετείτε στα άκρα, γιατί ο υπολογιστής δεν τα βάζει συχνά με τις μονάδες που κινούνται πολύ στα άκρα, οπότε θα είναι για κάνα δυο γύρους ασφαλείς από melee attacks, που θα τους κάνουν να χάσουν τις μακρινές τους επιθέσεις. Αυτά, σε συνάρτηση με τα ξόρκια τα οποία έχει μάθει ο ήρωας, κάνουν τη μάχη ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα και προκαλούν πολλά ευτράπελα όπως το παρακάτω.

Έχει λοιπόν ο φίλος μου ο Zornax τον υπερστράτο του και πάει να τα βάλει με έναν από τους ήρωες του υπολογιστή. Ο υπολογι-

στής δεν είχε κατά τα φαινόμενα ελπίδες, αλλά είχε 5, αν θυμάμαι καλά, μαύρους δράκους, οι οποίοι είναι απρόσβλητοι στη μαγεία. Έτσι, όταν ο υπολογιστής τα βρήκε σκούρα, έκανε το ξόρκι Armageddon, με το οποίο κατέστρεψε σχεδόν όλες τις δυνάμεις που υπήρχαν, τόσο τις δικές του όσο και του Zornax. Επειδή όμως οι μαύροι δράκοι είναι απρόσβλητοι στη μαγεία, όπως είπαμε, ζήσανε και σκίσανε το φιλαράκι μου.

Με αυτό το παράδειγμα θέλω να δείξω ότι δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι αριθμών, αλλά στρατηγικής, που δεν θα αφήσει εύκολα τον παίκτη να πληξεί.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Δυστυχώς κανένα από τα τέσσερα αυτά παιχνίδια δεν έχει να προσφέρει κάτι το καινούριο. Βέβαια υπάρχουν νέα σενάρια, οχτώ σε κάθε CD. Ναι, καλά διαβάσατε, οχτώ... Τα σχόλια παρακάτω! Μέσα από τα σενάρια αυτά (στη μοναδική του campaign) εξιστορείται η πορεία του Tarnum έως ότου να φτάσει



Με τον Tarnum σε ένα tower για ανεφοδιασμό δυνάμεων.

στην επίτευξη του σκοπού του.

Ούτε από νέες μονάδες να περιμένετε πολλά αφού δεν υπάρχουν. Η μόνη καινοτομία, αν μπορούμε να το πούμε έτσι, είναι η δυνατότητα του Tarnum στα Clash of the Dragons και το Master of the Elements να μετατρέπει τους archers-marksmen, καθώς και τα wood-grand elves σε sharpshooters και τους monks-zealots και τους magi-archmagi σε enchanters αντίστοιχα. Αλλά πέρα από αυτό τίποτα άλλο από τις γνωστές ουδέτερες μονάδες που συναντήσαμε στα Armageddon's Blade και Shadow of Death, δηλαδή τους άχρηστους peasants, τους μέτριους nomads, καθώς και τις δυνάμεις του Conflict, που όσο κι αν έπαιζα τους παραπάνω τίτλους δεν έτυχε να καταλάβω κανέναν μέχρι να τελειώσει η αποστολή.

Τέλος, μένει να αναφερθεί ότι στην αρχή κάθε αποστολής σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας της πίστας, κάτι που σας βοηθάει αν δεν είστε αρκετά εξοικειωμένοι με τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι. Και έπειτα από όλα αυτά περνάμε στα...

παλέψουν μεταξύ τους οι ήρωες, αφού παλεύουν οι δυνάμεις τους. Αυτοί όμως είναι οι στρατηγοί και τα χαρακτηριστικά τους περνάνε στις μονάδες τους. Έτσι αν ένας centaur έχει 5 attacks και 3 defenses και ο ήρωάς σας έχει 3 attacks και 2 defenses τότε ο centaur θα αποκτήσει 5+3=8 attacks και 3+2=5 defenses.

Αυτά για τα δύο πρώτα χαρακτηριστικά του ήρωα που αφορούν στο μέρος της μάχης. Σχετικά τώρα με τα άλλα δύο χαρακτηριστικά ισχύουν τα εξής: το knowledge αυξάνει τον αριθμό των spell points ανά δέκα, ενώ το power αυξάνει τη δύναμη των ξορκιών. Αν π.χ. έχετε 3 knowledges τότε έχετε 30 spell points.

Επίσης σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση ενός χαρακτήρα παίζουν τα skills. Αυτά τα αποκτούν οι χαρακτήρες καθώς ανεβαίνουν



Η οθόνη με το κεντρικό μενού του Conquest of the Underworld.



Ένα fire elemental, όπως εμφανίζεται στην εισαγωγή του Master of the Elements.

ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Από πού να αρχίσει κανείς και πού να τελειώσει! Ας αρχίσουμε από το γεγονός ότι κάθε CD αποτελείται από μία μόνο campaign! Και αν αποτελούνταν καθεμία από αυτές από καμιά εικοσαριά αποστολές κάτι θα γινόταν. Ελα όμως που καθεμία περιέχει το γελοίο αριθμό των οκτώ αποστολών! Αν είναι ποτέ δυνατόν! Πού ακούστηκε, όταν τα HOMMIII και το Armageddon's Blade περιέχουν από έξι campaigns το καθένα με



Ιδού και οι εκπληκτικοί enchanters.

τρεις αποστολές κάθε campaign, τα Heroes Chronicles να περιέχουν οκτώ! Για να μην αναφέρω τα stand alone scenarios, με τα οποία ο συνολικός αριθμός των πιστών έφθανε κοντά στις 55!

Και δεν έχουν καμία δικαιολογία οι κύριοι της 3DO και της New World Computing, του στυλ ότι δεν είχαν αρκετό χώρο σε ένα CD για να χωρέσει όλες τις αποστολές, γιατί από τη στιγμή που σε ένα CD μπορούν να χωρέσουν 78 αποστολές (π.χ. The Shadow of Death) δε γίνεται να βάζουν τόσο λίγες, ενώ διατηρούν τα πάντα ίδια (γραφικά και ήχους).

Και τώρα που είπα γραφικά και ήχος...

Ναι, δεν λέω μια χαρά είναι και τα δύο, αλλά όχι για ένα παιχνίδι που κυκλοφορεί το 2001. Είπαμε να κάνουμε υπομονή, αλλά αυτό καταντάει γελοίο. Ως τότε θα κάνουν copy-paste οι μαλθακοί προγραμματιστές της εν λόγω σειράς και θα περιμένουν να μη λέμε τίποτα! Προσπαθούμε με το καλό, μέσω των foras, να τους περάσουμε κάποια μηνύματα, αλλά καθώς φαίνεται μας αγνοούν!

Και σαν να μην έφθανε αυτό, από τη σειρά Heroes Chronicles απουσιάζουν παντελώς οι επιλογές των multiplayer, map editor και campaign editor. Αν έχουμε το Θεό μας! Ονομάστε μου ένα strategy game που κυκλοφορεί τώρα και να μην υποστηρίζει κάποιας μορφής multiplayer gaming. Ολο το καλοκαίρι που πέρασε μαζευόμασταν 3-4 φίλοι και παίζαμε multiplayer με τις ώρες και τώρα ξαφνικά μας λένε the end.

Όσον αφορά τώρα στην έλλειψη campaign και map editor τους δικαιολογώ απόλυτα. Και αυτό γιατί προτίμησαν να τα κρατήσουν οι ίδιοι, έτσι ώστε να φτιάξουν μερικές αποστολές ακόμα και να μας τις πουλήσουν για νέο παιχνίδι. Και επειδή δεν είμαι από τα άτομα που παραπονιούνται χωρίς να αντιπροτείνουν κάποιον τρόπο για να βελτιωθούν οι καταστάσεις για τις οποίες παραπονιούνται, παραθέτω παρακάτω μερικούς τρόπους βελτίωσης.

- ▶ Δημιουργία νέων παλατιών και μονάδων, έτσι ώστε να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία επιλογών.
- ▶ Προσθήκη νέων κτισμάτων και μονάδων στα ήδη υπάρχοντα παλάτια.
- ▶ Προσθήκη νέων ξορκιών και βελτίωση των animations που υπάρχουν.
- ▶ Εισαγωγή νέων skills και αύξηση του αριθμού των skills που μαθαίνει κάθε ήρωας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Μπορούμε να πούμε ότι πρόκειται για μια απαράδεκτη κυκλοφορία που δεν θα έπρεπε να φθάσει καν στα ράφια των καταστημάτων ή τουλάχιστον, αν ποτέ έφθανε, να κυκλοφορούσε σε μία συσκευασία.

Δεν μπορεί να ερμηνευτεί λογικά η κυκλοφορία κάθε μέρους της τετραλογίας χωριστά, δηλαδή άλλο παιχνίδι το Warlords of the Wasteland και άλλο το Clash of the Dragons - ούτε η τιμή του καθενός που είναι 11.400 σε γνωστό μαγαζί της οδού Στουρνάρη!

Καθώς φαίνεται η 3DO και η New World Computing στέρεψαν από ιδέες. Ευτυχώς όμως το κατάλαβαν και οι ίδιες, γιατί όπως πληροφορήθηκα παραδέχτηκαν ότι η κυκλοφορία της σειράς Heroes Chronicles ήταν πλήρης και ολοκληρωτική αποτυχία. Μπράβο τους γιατί τουλάχιστον είχαν τα κότσια να το παραδεχτούν.

Για τους παραπάνω λόγους δεν θα βαθμολογήσω κάθε τίτλο χωριστά, αλλά θα δώσω μία βαθμολογία για όλους.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	76
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	61
51	

...και αυτά γιστί αν με πληρώνανε ίσως και να ασχολιόμουν μαζί του.

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

THE MUMMY

Πριν από περίπου έναν χρόνο είχε κυκλοφορήσει η ταινία "The Mummy" με πρωταγωνιστή τον Brendan Fraser και τόπο δράσης την Αίγυπτο. Επρόκειτο για ένα ενδιαφέρον έργο, το οποίο σε πολλά σημεία μάζ θύμιζε τις περιπέτειες του θρυλικού Indiana Jones (Harrison Ford). Επειτα από αρκετά, είναι η αλήθεια, καιρό κυκλοφόρησε και το επίσημο παιχνίδι της ταινίας από τη Rebellion και την Konami, το **The Mummy**

(καλά πώς αλλιώς θα λεγόταν;). Για να δούμε, λοιπόν, αν το παιχνίδι είναι εξίσου ενδιαφέρον με την ταινία.

του Ζε-Ηλία Καρούρου
info@ze.com.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

REBELLION, KONAMI

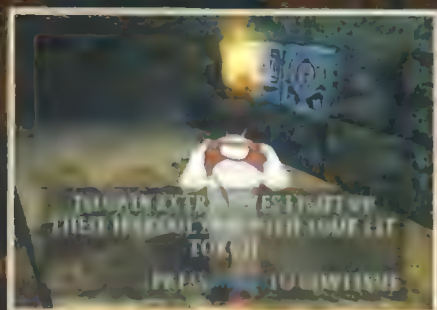
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 266 MHz, 32MB RAM, 3D κάρτα γραφικών 8MB, 600MB χώρος στο σκληρό

Όπως ανέφερα και στην εισαγωγή, το παιχνίδι κυκλοφόρησε αρκετό καιρό (1 χρόνο και κάτι φιλά) μετά την ταινία. Είναι λογικό, λοιπόν, να έχει απονήσει κάπως το ενδιαφέρον του κόσμου γι' αυτό. Αυτό, βέβαια, δεν ισχύει για μένα, καθώς ανηκώ σε αυτούς που τους άρεσε πολύ το έργο, αλλά πιστεύω πως όταν το "πράγμα" είναι πιο ζεστό, θα έχει και μεγαλύτερες πιθανότητες επιτυχίας. Τέλος πάντων, αυτό είναι σχετικό για τον καθένα, οπότε ας περάσω στην υπόλοιπη παρουσίαση.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εσείς θα ενσαρκώσετε το ρόλο του τυχοδιώκτη Rick O'Connell και θα περιπλανηθείτε στην αρχαία πόλη της Χαμπμυατρά και όχι μόνο. Μόλις έχετε βρει το "Βιβλίο των νεκρών" έξω από τα ερείπια της πόλης. Η φίλη σας και μανιακή αρχαιολόγος Ενίε καταλαμβάνεται από τη γνωστή γυναικεία περιέργεια και με το σκάλισμα που κάνει στο βιβλίο ξυπνάει τον Imhotep (είχε πεθάνει με το χειρότερο μαρτύριο της αρχαίας Αιγύπτου, το "Hom Dai", για χάρη της βασίλισσας). Μαζί σας στην παρέα είναι και ο αδερφός της Ενίε, ο οποίος με το όλο φέροισμό του προσφέρει αφοδογό γέλιο. Δείτε τα cinematics που μεσολαβούν ανάμεσα στα επίπεδα και θα καταλαβετε τι εννοώ! Σε γενι-



↑ Ίδού πώς σας βοηθάει το tutorial στο πρώτα σας βήματα.



↑ Τα πιθάρια κρύβουν μέσα τους εκπλήξεις. Οπότε σπάστε τα.

κές γραμμές, πάντως, η storyline του παιχνιδιού ακολουθεί αυτήν της ταινίας, αλλά -ευτυχώς- υπάρχουν και κάποιες προσθήκες.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, αλλά όχι εντυπωσιακά. Τα επιμέρους περιβάλλοντα και δωμάτια είναι καλοσχεδιασμένα και αποδίδουν πιστά την ατμόσφαιρα της ταινίας αλλά και των κτιρίων της αρχαίας Αιγύπτου. Οι φωτισμοί των χώρων προσφέρουν στον παίκτη την αίσθηση του μυστηρίου και της περιπέτειας. Πολλές φορές θα χρειαστεί να ανάψετε τους δαυλούς που έχετε μαζί σας, για να φωτίσετε τις σκοτεινές γωνιές κάποιου δωματίου. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, πως βρίσκεστε μέσα σε ερείπια πυραμίδων. Σηλαδίζετε σε σημεία που δεν φτάνουν εύκολα οι σκιπιδες που έχετε. Ίδω θέλει ιδιαίτερη προσοχή, καθώς πολλές φορές οι εχθροί σας θα ξεπροβάλλουν από σκοτεινά σημεία και θα σας επιτίθενται χωρίς να καταλαβετε από πού σας ήρθε!

Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων (ηρώων) είναι πολύ καλός και σίγουρα όσοι είχατε τη χαρά να δείτε την ταινία θα τους αναγνωρίσετε αμέσως. Υποστηρίζονται πολλών ειδών αναλύσεις, αναλογα βέβαια και με την κάρτα γραφικών που διαθέτετε. Η ύπαρξη πολλών χαρακτήρων σε μια οδόνη δεν επηρεάζει διάλου την ομαλότητα του scrolling, κάτι χρήσιμο στις μάχες με πολλούς αντιπάλους.

Ο μόνος τομέας ο οποίος απογοητεύει σε μεγάλο βαθμό είναι η κάμερα του παιχνιδιού. Και εξηγούμαι ευθύς αμέσως: Όπως συμβαίνει με τους περισσότερους τίτλους του είδους, το zoom και η περιστροφή της κάμερας είναι αυ-

τόματα. Πολλές φορές, όμως, θα σας αποπροσανατολίσουν, αφού θα φθάσετε σε σημείο να μη βλέπετε απολύτως τίποτα! Αν είχε δοθεί λίγο περισσότερη προσοχή σε αυτόν τον τομέα, θα ήταν όλα πολύ καλύτερα. Σε μεγάλο ποσοστό το παιχνίδι παίζεται σε προοπτική τρίτου προσώπου (με την κάμερα πάνω και πίσω από το κεφάλι του ήρωα), αλλά υπάρχουν και οι εξαιρέσεις. Για παράδειγμα, στο επίπεδο Beni's Downfall βλέπετε τη δράση σαν σε κάποιο παλιό platform game (σκληράροντας από δεξιά προς τα αριστερά και το αντίστροφο). Σίγουρα αυτού του είδους οι εναλλαγές δεν είναι άσχημη ιδέα και βοηθούν στο να γίνεται το game-play πιο ευχάριστο, αλλάζοντας εικόνες.

Όπως προαναφέραμε, υπάρχουν αρκετά cinematics που συνδέουν μεταξύ τους τα επίπεδα του παιχνιδιού. Αυτά είναι βασικά σκηνές παρμένες από την ταινία, αλλά η ποιότητα απεικόνισής τους δεν είναι και τόσο καλή, κάτι αποράδεκτο, κατά τη γνώμη μου, καθώς ο καθένας πλέον μπορεί να φτιάξει βίντεο καλής ποιότητας χωρίς ιδιαίτερο κόπο, πόσο μάλλον μια μεγάλη εταιρεία όπως η Konami. Θα μου πείτε πως η ποιότητα των cinematics ίσως να μην είναι τόσο σημαντικός λόγος για να κρίνει κάποιος έναν τίτλο, αλλά, βρε αδερφέ, στο 2001 είμαστε!

Ακόμη ένα σημείο όπου υστερεί κάπως το παιχνίδι από απόψεως γραφικών είναι οι φωτοσκιάσεις. Όχι, δεν αναιρώ αυτό που προανέφερα για την ατμοσφαιρικότητα. Υπάρχει ομαλή εναλλαγή ανάμεσα στα φωτεινά και τα σκοτεινά σημεία των χώρων, αλλά δεν αρκεί αυτό από μόνο του. Αν δείτε έναν χαρακτήρα να στέκεται πλάι σε μια αναμμένη δάδα, θα διαπιστώσετε πως δεν έχει καθόλου σκιά! Αυτό είναι που λέμε πως δεν σε θέλει ούτε ο ήλιος σου! Επιπλέον οι χαρακτήρες, ενώ αρχικά δείχνουν καλοσχεδιασμένοι, την ώρα που πραγματοποιούν κάποιες κινήσεις δείχνουν χοντροκομμένοι. Δεν υπάρχει δηλαδή κάποια συνοχή στις κινήσεις των μελών του σώματός τους (για φανταστείτε να κουνήσετε το χέρι σας και να μην κινηθεί η ωμοπλάτη σας!).

Αναλογιζόμενοι το θετικό και το αρνητικό στοιχεία των γραφικών, καταλήγουμε στο συ-

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΜΟΥΜΙΑ

Το παιχνίδι, όπως και άλλων παρακαλώ και ένα μικρό trailer από τη σκηνή της ταινίας, που θα δείτε στη σελίδα μας, πιθανότατα μετά τα κλιπάρια. Ημερ. Άρκετα, μπορείς να παρατηρήσεις αυτές.



↑ Η πηγή του κακού, η Anck-Su-Namun. Τι τα θές, πάντα οι γυναίκες φταίνε για τα μεγάλα κακά!

μπερασμα ότι δεν είναι και ό,τι καλύτερο μπορείτε να βρείτε, αφού η engine που χρησιμοποιείται δεν πρέπει να είναι και από τις πλέον σύγχρονες. Προσοχή, αυτό δεν σημαίνει πως είναι για τα... μπάζα, απλώς θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Ως τίτλος, διαθέτει κάποια άλλα στοιχεία τα οποία μπορούν να σας κάνουν να παρακάμψετε τους όποιους ενδοιασμούς σας για τη γενική εικόνα του. Για να δούμε, λοιπόν, και τους άλλους τομείς.

ΠΑΝΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Εδώ βλέπετε τα πλήκτρα χειρισμού του παιχνιδιού, εκτός βέβαια από τα βελάκια κατεύθυνσης:

Ctrl Αλμα

Space **Επίθεση/Δράση**

Χ Τρέξιμο

Z Πλήρης αναστροφή του χαρακτήρα (360°)

Q Επιλέγεται τα αντικείμενα στο inventory, από τ' αριστερά προς τα δεξιά.

Ε Το ίδιο αλλά με αντίθετη φορά

W Προχωράτε μπροστά (όπως και με το βελάκι)

D "Περιστροφή προς τα δεξιά.

Α Περιστροφή προς τα αριστερά

✓ **Αυτόματος οπλισμός/αφοπλισμός του χαρακτήρα**

Alt + → Κύλισμα δεξιά

Alt + ← Κύλισμα αριστερά

ΗΧΟΣ


Αν στον τομέα των γραφικών το The Mummy αφήνει ανάμικτα συναισθήματα, σε αυτόν του ήχου δίνει ρέστα! Ανεπιφύλακτα σας λέω πως ο ήχος είναι το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού και εκείνο που θα σας κάνει να ασχοληθείτε περισσότερο μαζί του. Η μουσική υπόκρουση δίνει αρμονικά με το εκάστοτε περιβάλλον όπου βρίσκεστε και, φυσικά, θυμίζει πολύ το soundtrack της ταινίας. Όταν ξεπροβάλλει ξαφνικά ένας εχθρός ή γενικά υπάρχει κάποιος άμεσος κίνδυνος, τότε η ένταση της μουσικής αυξάνεται, τονίζοντας



 Εδώ δέχονται επίσκεψη από δύο εργάτες. Για ελάτε στο θείο...

είσαι το αίσθημα του αναπόντεχου και της έκ-
πληξης. Μια και το παιχνίδι είναι εκ φύσεως
σκοτεινό, αν το παίζετε με σθητά τα φώτα
και δυνατά τον ήχο... δεν εγγυώμαι για τίποτα
όσον αφορά στην πνευματική υφαιλιότητα
σας. Καλό θα είναι να έχετε σχετικά δυνατά
την ένταση του ήχου (αν ενοχλείτε τους άλ-
λους, υπάρχει πάντοτε και η λύση των ακου-
στικών), μια και πολλές φορές θα καταλάβε-
τε την ύπαρξη κάποιου αντιπάλου σας από
αυτόν και μόνο (σας είπα πως πολλά σημεία
είναι ιδιαίτερα σκοτεινά). Οι ομιλίες των χα-
ρακτήρων στα cinematics είναι εξίσου καλές,
κάτι λογικό, αφού οι φωνές που ακούγονται
είναι αυτές των ηθοποιών!



 Αυτό τα πλάσματα είναι μεν αργά, αλλά
άμα σε πετύχουν...

αλλά αντί να προσγειωθείτε στην αντίπερα όχθη, να βρεθείτε στο νερό. Αυτό είναι κακό, καθώς στο παιχνίδι ο Rick δεν ξέρει μπάνιο! Σταθή, βρες μου ένα cheat για... μπρατσάκια. Μα, τι λέω; Θου, Κύριε, φυλακίη τω στόματι μου. Αφού είμαι ορκισμένος εχθρός των cheats. Ακύρον!

Επιπλέον την ώρα που θα παίξετε την πρώτη αποστολή σας, πριν από κάθε κίνηση που πρέπει να κάνετε, θα εμφανίζεται ένα κείμενο που θα σας επεξηγεί πώς θα πράξετε καθετί. Αν μη τι άλλο, αυτό βοηθάει στην εξοικείωση του παίκτη με το σύστημα χειρισμού, αν και δεν το θεωρώ δύσκολο. Ωστόσο ας μην ξεχνάμε πως πάντα υπάρχουν και οι νέοι παίκτες.

Γενικά ο χειρισμός είναι αμαλότετος και πολύ απλός, στοιχείο που μόνο στα θετικά μπορεί να συμπεριληφθεί. Άλλο ένα "πυν", λοιπόν.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Και σε αυτόν τον τομέα τα πράγματα είναι αρκετά απλά. Ο χειρισμός γίνεται είτε με το πληκτρολόγιο είτε με το joystick. Θεωρώ καλύτερη την πρώτη λύση, μια και προσφέρει τη δυνατότητα για περισσότερες κινήσεις σε μικρό χρονικό διάστημα. Τα βασικά πλήκτρα χειρισμού μπορείτε να τα δείτε στο σχετικό ένθετο. Η απόκριση του ήρωα είναι άμεση και δεν θα συναντήσετε κάποιο πρόβλημα. Το μόνο κακό είναι πως, λόγω του προβλήματος με την κάμερα μερικές φορές θα αποπροσανατολιστείτε και δεν θα κάνετε τη σωστή κίνηση έγκαιρα. Μπορεί

νηση εγκαίρως. Μπορεί
δηλαδή να πηδή-
ξετε από ένα
σημείο για να
περάσετε
σπέναντι

EX8PO1 - AI

Οι εχθροί σας στο παιχνίδι προέρχονται κυρίως από τον... άλλο κόσμο, κάτι λογικό αφού ο αρχηγός τους, ο Imhotep, προέρχεται από αυτό το μέρος. Ας είναι καλά η φύλη σας, τις πιο εξυπνότερες που υπάρχουν, οι πρώτοι επιτήκοι σας είναι εργάτες που δουλεύουν για λογαριασμό μιας άλλης ομάδας αρχαιολόγων. Είναι εξοπλισμένοι με αξίνες και δεν έχουν μεγάλη αντίσκη στα χτυπήματά σας. Οπότε αρκεί να είστε γρήγοροι. Στη συνέχεια θα γνωριστείτε με μούμιες και νεκραναστημένους πολεμιστές. Όσο προχωρείτε στο παιχνίδι, θα συναντάτε νέα... "φρούτα"! Αυτό το είδος των αντιπάλων δεν φημίζονται για τον υψηλό δείκτη νοημοσύνης τους - άλλωστε τι νοημοσύνη μπορεί να έχει ένα zombie; Αντε να έχει λίγο παραπάνω από αυτήν ενός "κλασικού" Νεοέλληνα, αν και αυτό είναι ένα θέμα προς συζήτηση. Οι περισσότεροι είναι καθώς αργίοι στην κίνηση, αλλά δυνατοί στη ζημιά που προκαλούν (εκτός ίσως από τις μούμιες). Οπότε και εδώ η ταχύτητα των χτυπημάτων σας παίζει σημαντικό ρόλο. Φυσικά, από τους αντιπάλους σας δεν θα μπορούσαν να λείψουν και οι σκαρβαβόι, οι οποίοι -όσο

έχετε δει την ταινία-θα θυμάσαστε τι κάνουν! Είναι, σε ένα από τα επίπεδα θα πρέπει να τρέξετε αρκετά γρήγορα για να ξεφύγετε από τα δόντια τους, αλλά και από τις παγίδες που θα εμφανιστούν μπροστά σας! Δεν λείπει, βέβαια, και μια αναμέτρηση με τον Βενί, εκείνο τον αστέιο συμπολεμιστή σας, ο οποίος-αν θυμάστε-πριν από τη μάχη (στην αρχή της ταινίας) είχε δηλώσει πως θα μείνει στο πλευρό σας μέχρι τέλους, αλλά τελικά ήταν από τους πρώτους που την κοπάνησαν. Ο κύριος αυτός, λοιπόν, θα σας κλέψει σε κάποια φάση το "Βιβλίο των νεκρών" (θα δείτε με ποιο τρόπο στο σχετικό cinematic) για να το παραδώσει στα χέρια

Μια δεύτερη γνώμη

Όλοι γνωρίζουμε την επιρροή που άσκησε το "Raiders of the Lost Ark" ("Οι κυνηγοί της χαμένης κιβωτού" ή αλλιώς "Indiana Jones 1") στον κινηματογράφο. Ολόκληρη "σχολή" ταινιών δημιουργήθηκε από αυτό, ενώ δεν είναι λίγα τα παιχνίδια που υποβάλλουν τους πρωταγωνιστές τους σε αντίστοιχες περιπέτειες. Γνωστότερα όλων τα μέλη της σειράς Tomb Raider. Η ταινία "The Mummy" μας εξέπληξε ευχάριστα πριν από ένα χρόνο (περιμένα ανυπόμονα και τη συνέχεια), αλλά δεν είναι περιμένα πως θα κυκλοφορήσει και παιχνίδι. Δυστυχώς, όσο καλή και να ήταν η ταινία, δεν δικαιολογείται το γεγονός πως τα βίντεο που παρουσιάζονται στο παιχνίδι είναι όλα παρμένα από αυτήν. Η Kopami δεν φαίνεται να κόπιασε ιδιαίτερα και, μεταξύ μας, δεν είναι και τόσο δύσκολο να κάνει κάποιος ένα καλύτερης ποιότητας DVD Rip της ταινίας. Αδικοαλόγητο. Η δράση εντός του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή, γεγονός ευχάριστο και ως έναν βαθμό περίεργο (βλ. "προϊστορία των film license και της Ocean" ή "τα παιχνίδια με license ταινιών είναι όλα χάγια"), αλλά δεν φτάνει στα επίπεδα του Tomb Raider. Θετικό στοιχείο, όμως, είναι το σενάριο του, το οποίο είναι ικανό να κρατήσει προσηλαμένο κάθε παίκτη μέχρι την τελευταία στιγμή. Πολλές φορές έχουμε δει παιχνίδια που αποτελούν "διαμάντια" από τεχνικής απόψεως, αλλά εξαιτίας του σεναρίου δεν μπορούσαν να μας κρατήσουν το ενδιαφέρον και το αντίστροφο. Προσωπικά προτιμώ τη δεύτερη κατηγορία. Το Mummy δεν είναι ένα τεχνολογικό αριστούργημα, αλλά το σενάριο εδίζει και οι πιάστες είναι σωστά δομημένες. Δεν θα το λατρέψετε, αλλά σίγουρα θα περάσετε καλά μαζί του.

Οδυσσεάς Κουράφαλος

του Imhotep. Πάντως, η σκηνή στο τέλος της καταδίωξης είναι πηγή άφθονου γέλιου! Δείτε τη και θα με θυμηθείτε.

Καλά όλα αυτά θα μου πείτε, αλλά πώς θα καταπολεμήσουμε τους αντιπάλους μας; Δεν λέω, ο Rick είναι αρκετά δυνατό παιδί, αλλά σίγουρα δεν φθάνει μόνο αυτό. Γι' αυτό το λόγο θα έχετε τα κατάλληλα εφόδια. Με το που ξεκινάτε το παιχνίδι έχετε στο inventory σας έναν δαυλό, τα πιστόλια σας και κάποιες βόμβες. Αν σας φαίνονται λίγα, μην ανησυχείτε, αφού στη διαδρομή θα βρείτε και άλλα. Είναι, λοιπόν, το inventory σας θα εμπλουτιστεί με ένα σπαθί (το βρίσκετε στο τέλος της πρώτης αποστολής σας), δυναμίτες, καραμπίνες κ.λπ. Προσοχή μόνο γιατί τα "μεγάλα" όπλα δεν είναι ανεξάντλητα. Οι σφαίρες κάποτε τελειώνουν. Θα βρείτε, φυσικά, και άλλες στο δρόμο σας, αλλά καλό θα είναι κάνετε σχετική οικονομία.

Σε αυτό το σημείο θεωρώ χρήσιμο να σας δώσω κάποιες συμβουλές: Ακόμη και η δάδα είναι πολύ καλό και αποτελεσματικό όπλο. Για να καταλάβετε, αρκεί να σας πω πως μια μούμια σκοτώνεται με 3-4 χτυπήματα της δάδας σας, ενώ με το πιστόλι θα χρειαστείτε 5-6 πυροβολισμούς (και φυσικά θα σπαταλήσετε ισάριθμες σφαίρες). Το σπαθί μπορεί να καταφέρει πιο δυνατά χτυπήματα από τη δάδα, αλλά θα πρέπει να πλησιάσετε τους εχθρούς σας πιο κοντά. Προσωπικά χρησιμοποίησα τα πιστόλια μόνο σε περιπτώσεις που για κάποιον λόγο ήθελα να ξεφορτωθώ κάποιον από απόσταση (π.χ. απέναντι από κάποιο χάσμα). Διαφορετικά το σπαθί, μόλις το συνηθίσετε, κάνει θαύματα.

ΛΟΙΠΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το επίπεδο, ως προς το μέγεθός τους, είναι ιδανικά. Δεν είναι ούτε πολύ μεγάλα ούτε πολύ μικρά, με αποτέλεσμα να μην τα βoriέστε αλλά ούτε και να τα τελειώνετε σε 1 λεπτό. Οι εκπλήξεις που θα συναντήσετε δεν θα είναι πάντα δυσάρεστες. Αν με τη δάδα σας φωτίσετε (αφού την έχετε αναίψει πρώτα, βέβαια) κάποιο ιερογλυφικό, θα πάρετε extra ενέρ-



Εδώ τα πιστόλια είναι ιδιαίτερα χρήσιμα.



Ωραίο, βρήκα το σπαθί.

γεια. Όταν συμπληρώσετε 8 "κομμάτια" ενέργειας, παίρνετε δώρα ένα βίντεο, ωπ, μια extra ζωή ήδela να πω. Ακόμη σε πολλά σημεία θα βρείτε κρυμμένες και έτοιμες επιπλέον ζωές.

Γενικά να θυμάστε πως θα πρέπει να εξερευνάτε τα πάντα γύρω σας, μια και θα βρείτε πολλά χρήσιμα αντικείμενα. Εξ ου και ο χαρακτηρισμός του τίτλου ως action-adventure και όχι ως "καθαρού" action: αν και αυτό είναι το βασικό στοιχείο του.

API...

Το The Mummy είναι ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, το οποίο δεν θα αφήσει ασυγκίνητους τους φίλους της ταινίας. Προς Θεού, αυτό δεν σημαίνει πως δεν θα τραβήξει το ενδιαφέρον και των υπολοίπων. Διαθέτει πολλά καλά στοιχεία, έτσι ώστε να αποβεί ευχάριστη ενασχόληση μαζί του. Επίσης, δεν χρειάζεται να διαθέτετε κάποιο υπερμηνύημα για να το χαρείτε. Πιστεύω πως αξίζει μια θέση στη συλλογή των gamers.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΉΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	83
77	

Για τους φίλους της ταινίας και όχι μόνο. Θα ασχοληθείτε αρκετό καιρό μαζί του.

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

FLIGHT SIMULATOR 98 & 2000 ADD-ONS

Επί 17 χρόνια η Microsoft κατακτά τους virtual αιθέρες της πολιτικής και εμπορικής αεροπορίας με τη σειρά Flight Simulator. Ο εν λόγω τίτλος είναι ένας από τους πιο ολοκληρωμένους (αν όχι ο πιο ολοκληρωμένος) προσομοιωτές στην κατηγορία του. Είναι από τους πλέον ρεαλιστικούς, αφού προσομοιάζει με τη μέγιστη δυνατή ακρίβεια τις πτήσεις και τις διαδικασίες με τα πολιτικά και εμπορικά αεροσκάφη. Όμως, όπως γίνεται στη βιομηχανία των games, όλο και κάτι υπάρχει που θα συμπληρώσει το FS2000 αλλά και το 98 και θα τα κάνει να δείχνουν ακόμα καλύτερα.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr



πως πιθανόν να γνωρίζετε, η σειρά Flight Simulator της γνωστής και

μη εξαιρετέας Microsoft, με τα 17 χρόνια που "κουβα-

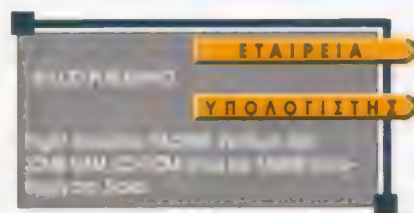
λά" πάνω της, έχει μεγάλη απήχηση στους φανατικούς των flight sims. Συνεπώς, πολλοί ανεξάρτητοι developers αλλά και εταιρείες επενέβαιναν στον κώδικα του παιχνιδιού και δημιουργούσαν νέα features, τα οποία πρόσθεταν στο Flight Simulator (FS) και το έκαναν ακόμη πιο ολοκληρωμένο. Τα features αυτά δεν είναι άλλα από επιπλέον αεροπλάνα, αεροδρόμια, scenery files (αρχεία δηλαδή που εμπλουτίζουν κάποια αεροδρόμια ή

τοπία, τα οποία by default ήταν φτωχά, όπως αρκετές τοποθεσίες και αεροδρόμια της Ελλάδας) και άλλα πολλά, από τα οποία κάποια διατίθενται δωρεάν στο Διαδίκτυο, ενώ άλλα πωλούνται στα καταστήματα, όπως αυτά που θα παρουσιάσουμε παρακάτω.

Στα γραφεία του περιοδικού, λοιπόν, έφθασαν τρία ομολογουμένως ενδιαφέροντα add-ons για τα FS98 και 2000, τα: Airport 200 Vol. 2, 777-200 Professional και το FSTraffic, τα οποία σας παρουσιάζω ευθύς αμέσως.

AIRPORT 2000 VOL. 2

Το Airport 2000 Vol. 2 αποτελεί τη συνέχεια του Vol. 1, αλλά φυσικά με επιπρόσθετα features. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα



από την αρχή και να δούμε τι κάνει τελικά το Airport 2000.

ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΑ

Το add-on αυτό της Wilco Publishing είναι μια πραγματικά ενδιαφέρουσα αναβάθμιση του FS 98 και 2000 ή καλύτερα είναι περισσότερο προσαρμοσμένο στις απαιτήσεις του 2000, αλλά απολύτως συμβατό και με το 98 και έτσι δεν θα υπάρξει κανένα απολύτως πρόβλημα. Πρώτα από όλα, περιλαμβάνει αναβαθμίσεις επτά αεροδρομίων, των οποίων η μεταφορά από την πραγματικότητα στην οθόνη του υπολογιστή είναι καταπληκτική. Η αντιγραφή τους είναι κάτι παραπάνω





Το λεπτομερέστατο κόκπιτ του Boeing 737-300



Το Schiphol σε όλο του το μεγαλίο.

νω από εξαιρετική και αυτό φαίνεται από την ακρίβεια στα textures των κτιρίων, τη βελτίωση των αεροδιαδρόμων, των πινακίδων στις πιστες, αλλά και των διαδρόμων τροχοδρόμησης. Μάλιστα, για ένα από τα αεροδρόμια αυτά - το Amsterdam Schiphol στην Ολλανδία - μπορώ να καταθέσω προσωπική μαρτυρία, αφού είχα την τύχη να το επισκεφθώ κάποτε. Α, ναι, έχω επισκεφθεί και το αεροδρόμιο του Μιαμί, οπότε και γι' αυτό μπορώ να πω ότι έχει γίνει καταπληκτική δουλειά. Μια και αναφερθήκαμε όμως στα αεροδρόμια, ας δούμε κιόλας ποια είναι αυτά:

- ✓ London Heathrow (Λονδίνο - Αγγλία)
- ✓ Barcelona (Βαρκελώνη - Ισπανία)
- ✓ Nice Cote d'Azur (Νίκαια - Γαλλία, εκεί μάλιστα υπάρχει και πίστα για το Need For Speed V...άσχετο)
- ✓ Amsterdam Schiphol (Αμστερνταμ - Ολλανδία)
- ✓ Boston Logan (Βοστώνη - ΗΠΑ)
- ✓ Miami International (Μαϊάμι - ΗΠΑ)
- ✓ Chicago O'Hare (Σικάγο - ΗΠΑ)

Δεν είναι εξαιρετική η ακρίβεια αναπαράστασης μόνο στις κτιριακές εγκαταστάσεις (υπόστεγα, πύργοι ελέγχου, terminals κ.λπ.), αλλά και στα αντικείμενα του εδάφους, που

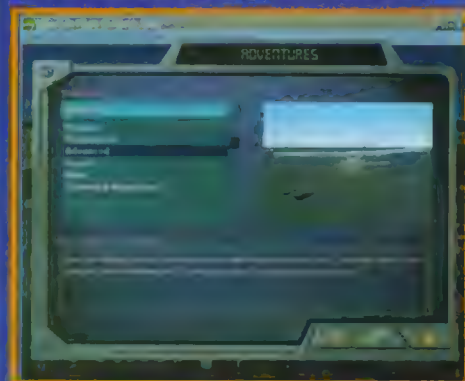
δίνουν "ζωή" στο αεροδρόμιο. Ο λόγος για τα λεωφορεία, τα αυτοκίνητα του αεροδρομίου, τα παρκαρισμένα αεροπλάνα στις πιστες, αλλά και για τα άλλα αεροσκάφη που απογειώνονται και προσγειώνονται. Όλα αυτά μας δίνουν την αίσθηση πως πραγματικά τα αεροδρόμια αυτά λειτουργούν κι έτσι δεν είναι όπως αυτά του FS με τους άδειους αερολιμένες, που σε καμία περίπτωση δε θυμίζουν ότι εκεί κινούνται αεροσκάφη. Στο συνοδευτικό εγχειρίδιο υπάρχουν αναλυτικά σχεδιαγράμματα όλων των αεροδρομίων, στα οποία περιγράφεται πώς να τα προσεγγίζετε για προσγείωση, αλλά και οδηγίες για την απογείωση ή την τροχοδρόμηση.

ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ

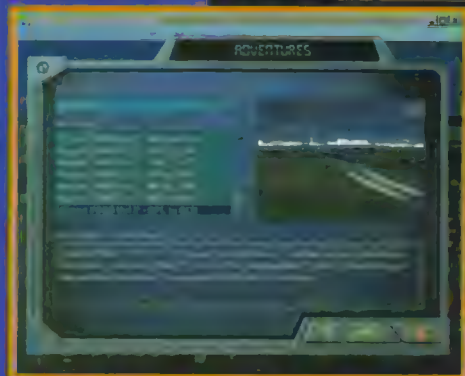
Πέραν βέβαια των αεροδρομίων, το πακέτο περιλαμβάνει οκτώ επιπλέον αεροπλάνα τα οποία είναι βαμμένα με τα χρώματα πραγματικών αεροπορικών εταιρειών, όπως η KLM, η British Airways, η Northwest, η USAir, η Virgin Express και η DHL. Τα αεροπλάνα με τα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε είναι τα Boeing 767, Boeing 737-300/400/500, Airbus A320, MD-83, RJ100, King Air 350 Business. Τα αεροσκάφη αυτά

ΠΩΣ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ADVENTURES

Κάνετε κλικ στο Flights → Adventures και...



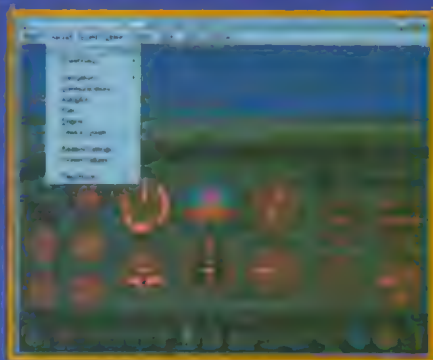
...εν συνέχεια επιλέξτε το Advanced...



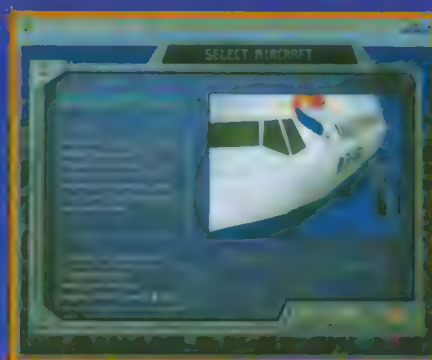
Αφού μπείτε στο Advanced, οι adventures του add-on έχουν τον τίτλο Airport 2000 Vol. 2.

χαρακτηρίζονται από την ιδιαίτερα λεπτομερή σχεδίασή τους και τα εξίσου λεπτομερή textures. Τα διάφορα μέρη των αεροπλάνων, όπως flaps, κινητήρες, ρόδες, είναι πλήρως animated, κάτι το οποίο δε συναντάμε στα

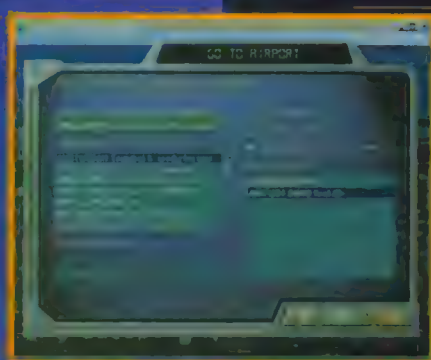
ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΩΝ & ΤΩΝ ΑΕΡΟΣΚΑΦΩΝ



Κάνετε κλικ στο Select → Aircraft.



Τα αεροπλάνα με την ένδειξη A2v2k είναι εκείνα του add-on.



Για τα αεροδρόμια κάνετε κλικ στο World → Go to Airport και επιλέξτε το Scenery from FS95 or before. Κάνετε κλικ στον τίτλο Airport 2000 (vol. 2) και θα εμφανισθούν τα αεροδρόμια του add-on.

αεροσκάφη που προϋπήρχαν τόσο στο FS98 όσο και στο FS2000. Τα κόκπιτ, εν τω μεταξύ, είναι το κάτι άλλο. Με άλλα λόγια, έχει γίνει πιστή μεταφορά της καμπίνας του πιλότου των πραγματικών αεροπλάνων, αφού φωτογραφήθηκαν οι καμπίνες τους και εν συνεχεία προσαρμόστηκαν στο add-on. Αντιλαμβάνεστε, λοιπόν, για τι λεπτομέρειες μιλάμε.

ADVENTURES

Στο Airport 2000 Vol. 2, θα βρείτε επίσης μία σειρά από adventures, οι οποίες έχουν ως σενάριο να πραγματοποιήσετε μερικά ταξίδια μεταξύ των αεροδρομίων του add-on, υπό πραγματικές συνθήκες, όπως δηλαδή θα τις κάνετε αν ήσασταν πραγματικός πιλότος. Θα έχετε στη διάθεσή σας και τη βοήθεια του υπολογιστή (όχι του κοινού), ο οποίος θα παίζει το ρόλο του Co-pilot και θα αναλάβει την επικοινωνία με τον πύργο ελέγχου. Τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά, αφού έχουν ηχογραφηθεί από πραγματι-



Με ένα RJ100 της British Airways στο Heathrow.

κές συνομιλίες πιλότων και πύργων ελέγχου.

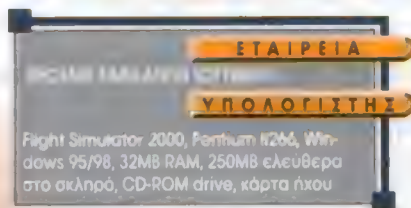
ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Οι fans του FS δεν πρέπει να αφήσουν να περάσει απαρτήρητο το Airport 2000 Vol. 2. Η λεπτομέρεια με την οποία είναι σχεδιασμένα τα αεροδρόμια αλλά και τα αεροσκάφη είναι εξαιρετική και σίγουρα θα εμπλουτίσει σε μεγάλο βαθμό το FS που έχετε εγκατεστημένο στο δίσκο σας. Το μόνο αρνητικό σημείο είναι αυτό των υψηλών απαιτήσεων. Βέβαια, αυτό οφείλεται κυρίως στις υψηλές απαιτήσεις του ίδιου του Flight Simulator, αλλά τα επιπρόσθετα features του Airport 2000 κάνουν τα low end μηχανήματα να λυγίζουν. Οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι χαμηλές, αλλά για να απολαύσετε τα γραφικά στη μέγιστη τιμή τους και χωρίς προβλήματα, καλό θα ήταν να υπάρχει ένας Pentium III στα 500, 128MB RAM και μια καλή 3D κάρτα με 32MB RAM.



Ένα add-on που πρέπει να έχουν όλοι όσοι παίζουν με το FS.

777-200 PROFESSIONAL



Υποθέτω πως όλοι έχετε ακούσει για τα επιβατηγά αεροσκάφη τύπου Boeing, είτε ασχολείστε με τα αεροπλάνα είτε όχι. Ο λόγος είναι απλός: τα Boeing είναι αεροπλάνα που σχεδόν όλες οι αεροπορικές εταιρείες χρησιμοποιούν και πολλές φορές τα μέσα μαζικής ενημέρωσης έχουν αναφερθεί σε αυτά... κυρίως για άσχημες καταστάσεις. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει με τίποτα ότι δεν είναι από τα καλύτερα και ασφαλέστερα αεροπλάνα που πετούν αυτή τη στιγμή στους ουρανούς ανά τον κόσμο (ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως οι δημοσιογράφοι στην τηλεόραση, αλλά και το ραδιόφωνο, το "τόσο" το κάνουν "τόοόόσο" προκειμένου να πουλήσουν είδηση). Επειτα η Boeing έχει τεράστια ιστορία και, φυσικά, εμπειρία στην κατασκευή αεροσκαφών.

Δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι και στα flight sims με θέμα τη virtual πολιτική αεροπορία - και κυρίως το FS που είναι το πιο διαδεδομένο -, οι ανεξάρτητοι developers, αλλά και οι εταιρείες που δημιουργούν επισήμως έξτρα αεροπλάνα για το FS, έχουν ασχοληθεί περισσότερο με τα αεροπλάνα της Boeing. Ετσι



Παρατηρήστε τα flaps που είναι κατεβασμένα, καθώς και τη λεπτομέρεια στα σκέλη.

έχουν δημιουργήσει πιο ρεαλιστικά κόκπιτ, έχουν δώσει βάρος σε ορισμένες λεπτομέρειες στο μοντέλο - όπως τις ρόδες, τα flaps - τους έχουν αποδώσει καλύτερα textures και άλλα.

Κάτι παρόμοιο έκανε και η Phoenix Simulation Software, η οποία δημιούργησε ένα add-on αποκλειστικά και μόνο για το FS2000. Μιλάμε για το Boeing 777-200.

Η δουλειά που έκαναν οι άνθρωποι της εταιρείας είναι καταπληκτική. Το μοντέλο είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένο και αποτελείται από πολλά moving parts. Τα ailerons, τα flaps, ακόμα και ο χώρος που τοποθετούνται τα σκέλη (οι ρόδες) μετά την απογείωση είναι τρισδιάστατα. Φυσικά έχουμε animation και στον κινητήρα.

Για το κόκπιτ, τα λόγια είναι περιττά, αφού δε διαφέρει σε τίποτα από το πραγματικό, συνεπώς καταλαβαίνετε για τι λεπτομέρεια μιλάμε. Εντύπωση προκαλούν και τα φώτα του αεροπλάνου, όπως οι προβολείς, τα φώτα πλοήγησης, τα φώτα καμπίνας των επιβατών, τα φώτα προσγείωσης, ακόμα και το λογότυπο στο κάθετο σταθερό φτερό, το οποίο φωτίζεται τη νύχτα. Ακόμη, το κόκπιτ έχει οπτική 360 μοιρών, και πέρα από το πάνελ με τα όργανα θα βλέπετε τα καθίσματα των πιλότων, αλλά και όλη την καμπίνα του πιλότου. Το κόκπιτ, εκτός από τη λεπτομερή αναπαράσταση που το διακρίνει, αποτελείται από MFD οθόνες πλήρως προγραμματιζόμενες (για να διαγράφετε πορεία, να ελέγχετε μέρη του αεροσκάφους κ.λπ.), διαθέτει dimmer controls, καθώς και ένα λεπτομερές FMS (Flight Management System). Καλή δουλειά έγινε και στον ήχο, αφού έχουν ηχογραφηθεί οι ήχοι των κινητήρων αλλά και των οργάνων του κόκπιτ από πραγματικό 777-200.

Από την μπάρα με το μενού επιλογών κάνετε κλικ στα Select -> Aircraft, ενώ στο μενού με τα αεροπλάνα εκείνα που γράφουν PSS 777-200 "όνομα αεροπορικής εταιρείας", είναι αυτά που ενδιαφέρουν. Μια και γίνεται λόγος για αεροπορικές εταιρείες, το αεροπλάνο είναι "ντυμένο" με τα χρώματα επτά διαφορετικών εταιρειών. Για περισσότερα δείτε στο σχετικό ένδετο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το 777-200 Professional είναι ένα add-on που δεν θα έπρεπε να λείπει από το FS για όσους αρέσκονται στη συλλογή λεπτομερών στη σχεδίαση αεροσκαφών. Το συγκεκριμένο αποτελεί μία εξαιρετική προσθήκη στο FS2000. Βέβαια, οι απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ είναι αυξημένες και μην ξεγελιέστε

ΟΙ ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ



Air France



Aeroflot



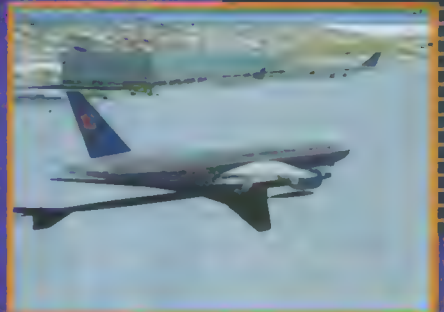
Cathay Pacific



British Airways



Delta Airlines



United Airlines

από τις σχετικά... χαμηλές απαιτήσεις! Προτείνεται Pentium III 450 και άνω, 128MB RAM και μία καλή 3D κάρτα γραφικών.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

92



Ένα εξαιρετικό add-on για εκείνους που λατρεύουν τα έξτρα αεροσκάφη στο FS.

ένα αεροδρόμιο απογειώνονται και προσγειώνονται συνεχώς αεροπλάνα και δη σε ένα διεθνές. Ακόμα και με τα στατικά αεροπλάνα, το μόνο που κινείται είναι το δικό σας.

Εκτός κι αν εγκαταστήσετε το FStraffic. Τι είναι τούτο, ωρέ; Είναι ένα προγραμματάκι, το οποίο δημιουργεί κίνηση στα αεροδρόμια. Δηλαδή, αεροπλάνα κινούνται, απογειώνονται, προσγειώνονται, τροχοδρομούν, παρκάρουν στις πίστες, σας καθυστερούν γιατί κάποια από αυτά έχουν προτεραιότητα όταν είναι να απογειωθούν ή να προσγειωθούν. Με άλλα λόγια, τα αεροδρόμια αποκτούν πραγματική κίνηση.

Αυτό γίνεται με τον εξής πολύ απλό τρόπο. Το FStraffic έχει μία επιλογή η οποία κάνει convert τα αεροπλάνα που εσείς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Συνεπώς, τα αεροπλάνα αυτά χρησιμοποιούνται από το πρόγραμμα για να παράγει την κίνηση. Επιλέγετε ποια αεροπλάνα θέλετε να κάνει convert και αυτό ήταν. Επίσης, μπορείτε να καθορίσετε εσείς πόσα



Τροχοδρομώντας στο Amsterdam Schiphol.

αεροσκάφη θα κινούνται στο αεροδρόμιο και κάθε πότε θα απογειώνονται και θα προσγειώνονται. Αν θέλετε κάθε αεροδρόμιο να έχει διαφορετικό αριθμό αεροπλάνων και συχνότητα προσγειώσεων/απογειώσεων, δεν έχετε παρά να κάνετε record το συγκεκριμένο track, δηλαδή τον αεροδιάδρομο του αεροδρομίου ενώ προσγειώνεστε ή απογειώνεστε.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Το FStraffic μου άρεσε περισσότερο από όλα ως add-on, γιατί αυτό είναι που σου δίνει πραγματικά την αίσθηση ότι όντως βρίσκεσαι σε ένα αεροδρόμιο. Ειδικά δε αν συνδυαστεί και με κάποιο από τα ανωτέρω add-ons, τότε το αποτέλεσμα είναι εξαιρετικό και δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ.

FStraffic

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Flight Simulator 98/2000, Pentium 233, 32MB RAM, 9MB ελεύθερα στο δίσκο, CD-ROM drive, κάρτα ήχου

Σίγουρα, όλοι όσοι ασχολείστε συχνά με το FS, θα έχετε βαρεθεί να απογειώνεστε, να προσγειώνεστε και να κάνετε πτήσεις πάνω από άδεια αεροδρόμια. Υπάρχουν, βέβαια, add-on κυρίως από ανεξάρτητους developers, οι οποίοι προσθέτουν τουλάχιστον στατικά αεροπλάνα σε κάποια αεροδρόμια, για να προσομοιώνουν μια υποτυπώδη κίνηση. Αλλά και πάλι, σε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

95



Το add-on, που δίνει "ζωή" στα αεροδρόμια του FS.

PROJECT IGI I'M GOING IN

Project IGI, ή αλλιώς Project I'm Going In, που σημαίνει, μπαίνω μέσα, αποφεύγω τα συστήματα ασφαλείας, τους γαζιώνω όλους με τα τρομερά όπλα μου, βάζω εκρηκτικά για να τα πνάξω όλα και φεύγω ατσαλάκωτος. Εχοντας αναλάβει το χειρισμό της νέας

προσωποποίησης του Ράμπο, θα πρέπει να τα βάλετε με στρατιές από εχθρούς για να εκπληρώσετε μια ντουζίνα αποστολές. Κι όλα αυτά χωρίς αλεξίπτ... εεε... εανη! Χάρμα, ε;

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr



Tο IGI, που λέτε, είναι ένα παιχνίδι που θυμίζει περισσότερο tactical action shooter. Διότι μπορεί να είστε ο Ράμπο, όμως 2-3 καλές βολές του εχθρού μπορεί να σας βγάλουν άνετα εκτός μάχης (και δεν μπορείτε να φανταστείτε πόσο εκνευριστικό καταντάει αυτό από ένα σημείο και ύστερα!). Λοιπόν, για να δούμε την υπόθεση...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ποιος είστε; Ονομάζεστε David Jones και είστε πρώην μέλος της βρετανικής SAS. Εχοντας ειδικευτεί στα όπλα και τις τακτικές της πρώην Σοβιετικής Ένωσης, οι Ηνωμένες Πολιτείες αποφάσισαν να σας στρατολογήσουν λόγω των γνώσεών σας. Τι θέλετε από τη ζωή

σας; Μάλλον τίποτα, αφού το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να περιμένετε εναγωνίως την επόμενη αποστολή (αυτοκτονίας) που θα σας αναθέσουν. Καθώς περιμένετε, διάφορα ανησυχητικά πράγματα συμβαίνουν στον κόσμο, όπως η κλοπή πυρηνικών όπλων από τη Γερμανία, ο θάνατος μερικών πεζοναυτών και η εξαφάνιση

ενός πληροφοριοδότη στην Εσθονία, ο οποίος είχε σχέση με τα προαναφερθέντα γεγονότα.

Η εισαγωγή δείχνει έναν άνδρα, τον Jach Priboi, να επισκέπτεται ένα κελί όπου κρατείται ο ανιψιός του, Joseph. Το πρώτο πράγμα που κάνει ο Jach είναι να ρωτήσει τους φρουρούς αν ο ανιψιός του αποφάσισε να μιλήσει. Μετά την αρνητική απάντηση των φρουρών, ο Jach παίρνει ένα σφυρί, μπαίνει στο κελί και αρχίζει να χτυπάει τον άμοιρο ανιψιό του, ο οποίος το μόνο που μπορεί να κάνει είναι να φωνάζει. Η επόμενη σκηνή δείχνει την προετοιμασία του Jones για την αποστολή. Καθώς το ελικόπτερο προετοιμάζεται για απογείωση, ο Jones δένει τα κορδόνια του, βάζει το μαχαίρι στη θήκη και οπλίζει το αυτόματο όπλο. Ο Ράμπο-Jones (το κόκκινο μαντίλι στο κεφάλι του λείπει) είναι έτοιμος για απογείωση. Ο αρχικός στόχος του είναι να βρει τον Joseph Priboi και να τον φέρει στο αρχηγείο για ανάκριση.

Η υπόθεση, απ' ό,τι βλέπετε, είναι πολύ απλή. Θα πρέπει να ψάξετε τον Joseph Pri-



Το IGI δίνει νέα σημασία στη φράση "one shot, one kill". Και στο μικρό δαχτυλάκι του ποδιού να πάει η σφαίρα, ο εχθρός θα πεθάνει!

βοί στις πρώτες αποστολές και μόλις τον βρείτε και τον σώσετε, να αρχίσετε να ψάχνετε τον δειό Jach. Όταν τον βρείτε, όμως, δεν θα αργήσετε να τον χάσετε πάλι! Τώρα το γιατί θα τον ψάχνετε συνεχώς και το ποιος (ή καλύτερα ποια) θα κάνει τη ζωή σας δύσκολη και δεν θα σας αφήσει σε χλωρό κλαρί μέχρι το τέλος, δεν πρόκειται να σας τα αποκαλύψω, διότι θα σας χαλάσω ακόμα και αυτό το λιγοστό κομμάτι περιέργειας. Πάντως, δεν πρόκειται για τίποτα το σπουδαίο...



Αν είσαι αρκετά κοντά για να διαβάσεις αυτό, τότε είσαι ΠΟΛΥ ΚΟΝΤΑ!



Αυτά τα Migs φαίνονται σαν να είναι βγαλμένα από ένα πολύ καλό Flight Sim!



Εξι ώρες περίμενε τη σειρά του ο κακομοίρης έξω από το ιατρείο και δεν άντεξε άλλο. Εγώ τι να πω που είμαι εδώ από χθες (κλασική κατάσταση Δημοσίου);

FLIGHT SIM Ή FIRST PERSON SHOOTER;

Μάλιστα, καλά διαβάσατε. Flight Sim σε ένα First Person Shooter παιχνίδι. Η εξήγηση αυτής της παράδοξης φράσης είναι πολύ απλή. Το Project IGI χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών ενός Flight Simulator! Όπως θα διαπιστώσετε και από τις φωτογραφίες, το αποτέλεσμα αυτής της πρωτότυπης κίνησης είναι αρκετά καλό, αφού τα γραφικά του IGI είναι ίσως το καλύτερο χαρακτηριστικό του. Μπορεί, βέβαια, να έχουμε δει καλύτερα δείγματα από τα επιτεύγματα της σημερινής τεχνολογίας στον τομέα των γραφικών, αλλά αυτά προέρχονταν από τίτλους των οποίων η δράση λάμβανε μέρος σε κλειστούς χώρους και όχι σε αχανείς εκτάσεις, όπως αυτές του IGI. Βρήκα πολύ ενδιαφέρον το να ανεβαίνεις σε έναν λόφο ή σε κάποιον πυργίσκο και να αγναντεύεις το περιβάλλον, το οποίο είναι στελείωτο (σε αυτό βοήθησε το γεγονός ότι η μηχανή είναι από το γνωστό Flight Sim της Eidos, JSF).

Θα ταξιδέψετε σε διάφορα μέρη της Εσδο-



Ο Jones μπορεί άνετα να σκαρφλώσει μη ηλεκτροφόρους φράκτες...

νίας, τα οποία είναι μερικές φορές καλυμμένα με χιόνι, άλλες φορές πνιγμένα στο χορτάρι, ενώ μπορεί να βρέχει, να χιονίζει ή να έχει λιακάδα. Και όλα αυτά συμβαίνουν σε διαφορετικές ώρες της μέρας (ή νύχτας). Πρόκειται για πολύ καλή δουλειά. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι όλα αυτά τα καλά έχουν ένα μικρό τίμημα, και αυτό δεν είναι άλλο από τις απαιτήσεις. Προκειμένου να γευτείτε το παιχνίδι σε ανάλυση 1.024x768 και βάλε, θα πρέπει να ξεχάσετε τις απαιτήσεις που βλέπετε στο μικρό ένδετο. Χρειάζεστε σίγουρα έναν PIII με πάνω από 128RAM, καθώς και μια πολύ καλή κάρτα γραφικών, όπως η GeForce 2. Επίσης, όλες οι Voodoo κάρτες γραφικών αντιμετώπισαν πρόβλημα με τα textures του IGI. Η εταιρεία είχε υποσχεθεί ότι το πρόβλημα θα διορθωθεί με patch, αλλά μέχρι στιγμής... τίποτα.

Η ΔΟΜΗ ΤΟΥ IGI - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GADGETS

Μόλις η εισαγωγή του παιχνιδιού τελειώσει, μεταφέρεστε στο κεντρικό μενού του. Από εκεί, το μόνο που μπορείτε να κάνετε, είναι να αλλάξετε τα options του IGI και να αρχίσετε ένα καινούριο παιχνίδι (ή να συνεχίσετε κάποιο που έχετε ήδη ξεκινήσει). Κάπου εδώ ήταν που υποψιάστηκα την προχειρότητα του παιχνιδιού. Ήδη η απουσία του multiplayer με είχε ενόχλησει αρκετά. Εχοντας ρυθμίσει τα options, το μόνο που μένει είναι το single player. Πριν να αρχίσει η δράση, παρακολουθείτε μία cutscene που είναι φτιαγμένη με τη μηχανή του παιχνιδιού και λειτουργεί ως briefing. Μόλις τελειώσει η cutscene, είστε έτοιμοι να αναλάβετε το χειρισμό του Jones. Το πρώτο πράγμα που θεωρητικά πρέπει να κάνετε είναι να ελέγξετε τι όπλα έχει στο inventory σας, αφού το πρόγραμμα βάζει και βγάζει όπλα όταν τελειώνουν τα επίπεδα χωρίς να ενημερώνει. Αφού μάθετε τι όπλα κουβαλάτε, ξεκινάτε την αναγνώριση...

Όπως και με τα περισσότερα FPS, η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα πλήκτρα και η περιστροφή του σώματος με το mouse. Παράλληλα με το οπλοστάσιό σας, έχετε και δύο άλλα gadgets τα οποία σας συνοδεύουν σε κάθε αποστολή σας (εκτός από μία που είναι πραγματικός εφιάλτης!). Το πρώτο είναι ένας

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καλή γραμμή
- Πλούσιος κόσμος
- Ήλιο και βροχές που συμβαίνουν

Αρνητικά

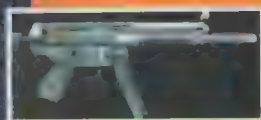
- Απαιτήσεις
- Μόλις τελειώσει η cutscene
- Απαιτήσεις
- Απαιτήσεις
- Απαιτήσεις
- Απαιτήσεις

ηλεκτρονικός χάρτης, ο οποίος είναι ουσιαστικά ένας φορητός υπολογιστής με απευθείας δορυφορική σύνδεση. Ανοίγοντας το χάρτη, βλέπετε αρχικά μια γενική κάτοψη της περιοχής. Κάνοντας zoom in σε ένα σημείο, σας επιτρέπει να δείτε αν υπάρχει κίνηση εκεί. Μπορείτε δηλαδή να ελέγξετε όλον το χάρτη για φρουρούς και σιδηρόποτε άλλο που σας ανησυχεί, όπως κάμερες ασφαλείας. Ο δορυφόρος δεν μπορεί να εντοπίσει ανθρώπινα στίγματα που είναι μέσα σε κτίρια, όμως μπορεί να δώσει πληροφορίες για το τι κτίριο είναι το καθένα και τη χρησιμότητά τους (π.χ. το



ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Τη δουλειά που τ'όχι είναι τόσο για μένα, αλλά και για τον κόσμο. Οι αρχές είναι ίδιες, αλλά οι μέθοδοι είναι διαφορετικές. Είμαι ένας άνθρωπος που αγαπάει την αλήθεια, αλλά δεν μπορώ να την πω. Οπότε, τα υπόλοιπα είναι όλα για τον κόσμο. Και με το όπλο, το M16, είναι το ίδιο.



MP40: Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.

Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.



MP40: Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.

Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.



MP40: Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.

Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.



MP40: Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.

Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.



MP40: Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.

Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.



MP40: Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.

Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.



MP40: Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.

Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο. Είναι το όπλο που τ'όχι είναι το ίδιο.



Εξετάζοντας τα εχθρικά Barracks με τα κιάλια από απόσταση ασφαλείας.



Η σύλληψη του Jach Priboi από τους commandos.

Barracks φυλάει ενισχύσεις του εχθρού). Η σύνδεση με το δορυφόρο είναι real time και μπορείτε να παρακολουθείτε τις κινήσεις του εχθρού συνεχώς. Δυστυχώς, όμως, δεν μπορείτε να κινηθείτε όσο έχετε το χάρτη ενεργοποιημένο. Ο χάρτης έχει επίσης ενσωματωμένη μνήμη, η οποία κρατάει όλες τις νέες εντολές και τα μηνύματα που λαμβάνετε κατά καιρούς. Τέλος, οι στόχοι του εκάστοτε επιπέδου είναι σημειωμένοι πάνω στο χάρτη για να μη χαθείτε. Ο ηλεκτρονικός χάρτης είναι το εργαλείο στο οποίο θα οφείλετε τη ζωή σας (όσες φορές δεν τη χάνετε!).

Το δεύτερο εξάρτημα το οποίο θα σας βοηθήσει στο έργο σας είναι τα κιάλια. Εκτός από το τρομερό zoom που προσφέρουν, έχουν τη μοναδική ικανότητα να αναγνωρίζουν τους εχθρούς και να τους "βάζουν" σε ένα νοητό κόκκινο πλαίσιο για να τους δείτε εσείς. Καλό είναι πάντα να ρίχνετε μια ματιά με τα κιάλια προτού προχωρήσετε σε μία βάση η οποία φαίνεται άδεια. Σε αντίθεση με τον ηλεκτρονικό χάρτη, μπορείτε να κινείστε ελεύθερα όσο έχετε τα κιάλια ενεργοποιημένα.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ - AI

Οι αποστολές στο σύνολό τους είναι 12 και εξελίσσονται σε διαφορετικά μέρη της Εσθονίας. Αυτά τα μέρη είναι πάντα γεμάτα με στρατιώτες, λες και όλη η χώρα είναι ένα μεγάλο στρατόπεδο! Και το χειρότερο είναι ότι τις περισσότερες φορές θα πρέπει να τους καθαρίσετε όλους. Μη με παρεξηγήσετε, μ' αρέσει να καθαρίζω εχθρικό πεζικό με τη σέσουλα (μα τι λέω;), αλλά από ένα σημείο και μετά καταντάει γελοίο και βαρετό. Η όλη ιδέα του infiltration (ουσιαστικά σημαίνει μπαίνω αδόρυβα, κάνω τη δουλειά μου και φεύγω) στην οποία αναφέρεται συνεχώς η Αηγα δεν είναι υπαρκτή παρά μόνο στην πρώτη αποστολή! Αν πρέπει να ανησυχείτε για κάτι, είναι να μη χτυπήσει ο συναγερμός. Αν γίνει κάτι τέτοιο, θα πεταχτούν ένα τσουβάκι εφεδρικοί Ρώσοι στρατιώτες από τα

Barracks και αν σας βρουν να κόβετε βόλτες τριγύρω με ένα όπλο στο χέρι, θα σας φωνάξουν σε άπαιστα αγγλικά "Hey you!" ή "Stop right there!" προτού σας γαζώσουν. Όλες οι αποστολές έτσι είναι...

Και ερχόμαστε στο Artificial Intelligence. Φαίνεται, λοιπόν, πως η Εσθονία έχει έλλειψη καλών στρατιωτών, αφού οι εχθροί που θα βρεθούν στο δρόμο σας μπορεί να έχουν καλό σημάδι, αλλά από μυαλό, καληνύχτα! Ας δούμε, όμως, τα συμπτώματα της βλακείας με τη σειρά.

Αν τύχει να περπατάτε σε μία βάση και σας δει ένας φρουρός, είναι σίγουρο ότι θα ανοίξει πυρ εναντίον σας. Εως εδώ καλά. Αν ανταποδώσετε τα πυρά, υπάρχει πιθανότητα να δείτε το στρατιώτη να πέφτει στο έδαφος για να καλυφθεί. Ωστόσο, ασχέτως με το αν σταματήσετε να τον πυροβολείτε ή όχι, αυτός θα σηκωθεί πάλι αμέσως, λες και θυμήθηκε ξαφνικά ότι θέλει να πεθάνει! Καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της ανταλλαγής πυροβολισμών υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να μην καταλάβει κανείς από τη βάση τίποτα, εκτός και αν αρχίσετε να ρίχνετε με το M-16 δίπλα από τα Barracks! Το άλλο τρομερό φαινόμενο είναι με το Sniper rifle, το Dragunov. Αν προσπαθήσετε να πετύχετε έναν εχθρό από μακριά και αστοχήσετε για λίγα εκατοστά, θα τον δείτε να



Kalashnikov αυτός, Kalashnikov και γω! Θα το βρείτε σε κάθε πάτωμα εχθρού, γεγονός που σας εξασφαλίζει πολλές τζάμπα σφαίρες.



ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οθόνη
ΕΠΙΚΟΝΩΝΩΝ



Στόχος στο
χωρίς αυτό
καθόλου!!

Μεταβολή
υγείας

Επιλεγμένο
όπλο

Αριθμός πυρών
μετακιν
επιλεγμένου
όπλου

αντιδρά σαν χαμένος, λες και ξέχασε τα κλειδιά του στο πόστο του ή κάτι παρόμοιο! Μόλις περάσουν λίγα δευτερόλεπτα, θα συνεχίσει την περιπολία λες και δεν συνέβη τίποτα. Το ίδιο ισχύει αν χρησιμοποιήσετε το MP-5. Ακόμα και αν τραυματίσετε κάποιον, αυτός απλώς θα κάτσει για λίγο ακίνητος και θα συνεχίσει σκεπτόμενος: "Με πυροβόλησαν; Α, καλά, δεν τρέχει τίποτα...". Για να κλείσω το θέμα AI, αναφέρω το εξής "διαμάντι": Αν πέσετε πάνω σε φρουρούς που ήδη τρέχουν από δω και από κει, το πιο πιθανό είναι να μη σταματήσουν όταν σας δουν, αλλά να συνεχίσουν να τρέχουν προς μία κατεύθυνση και μετά να θυμηθούν ότι σας είδαν ("ρε συ, αυτός δεν ήταν δικός μας!")! Δεν συμβαίνει πάντα, αλλά συμβαίνει... Σε τελική ανάλυση, αν κινδυνεύετε από κάποιους, είναι από τους φρουρούς που είναι στάσιμοι και λιγότερο από αυτούς που περιπολούν μια περιοχή.

SAVE;... SAVE;... SAAAAAVE;

"Απόν, κύριε πρόεδρε!" Πού 'ν' το save, βρε παιδιά; Το ξεχάσατε; Μάλλον ναι... Σε όλα τα tactical actions που γνωρίζω save δεν υπάρχει, όμως οι αποστολές δεν είναι τόσο εξωφρενικά δύσκολες, ούτε μεγάλες, όπως είναι από ένα σημείο και μετά στο IGI! Save

γίνεται αυτόματα με την ολοκλήρωση κάθε αποστολής. Το παιχνίδι σχεδιάστηκε επίτηδες χωρίς save, δηλώνει ο Henning Rokling, ο managing director της Innerloop, όμως κάποια στιγμή τα επίπεδα έγιναν πολύ μεγάλα και δύσκολα, χωρίς προφανώς να το καταλάβουν. Σε ερώτηση που έγινε σε άλλο μέλος της ομάδας του IGI για το τι θα άλλαζε ή θα πρόσθετε στο παιχνίδι, είπε ότι μία επιλογή για save μέσα στο παιχνίδι, όπως και η ύπαρξη multiplayer, θα έκανε τους πάντες χαρούμενους. Δεν μπορώ παρά να συμφωνήσω. Προσωπικά επικροτώ την κίνηση της Nonalogic στο Delta Force: Land Warrior, όπου υπάρχουν 1-2 σημεία σε κάθε πίστα τα οποία λειτουργούν ως checkpoints, και στην περίπτωση θανάτου, μπορείτε να συνεχίσετε από κει. Το ίδιο καλή είναι και η επιλογή που υπάρχει στο Hitman, η οποία επιτρέπει το respawning 1 ή 2 φορές σε επιλεγμένα σημεία. Κάτι τέτοιο θα έπρεπε να συμβαίνει και στο IGI, αφού αναγνωρίζω ότι αν ο χρήστης μπορεί να κάνει save έπειτα από κάθε κίνηση, χαλάει το παιχνίδι. Αυτά για το save...

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Είναι λίγο δύσκολο να συνοψίσω τα προαναφερμένα σε μία τελική παράγραφο. Όσοι

κάνετε τον κόπο και διαβάσατε όλα αυτά χωρίς να σας πάρει ο ύπνος, τότε νομίζω ότι έχετε την καλύτερη εικόνα για το τι εστί IGI. Όσοι θα διαβάσετε μόνο αυτή την παράγραφο, τότε ρίξτε μια ματιά στα Υπέρ και στα Κατά του παιχνιδιού για να πάρετε μια γεύση. Πάντως, αν ψάχνετε για ένα καλό tactical action, τότε προτείνω ΑΝΕΠΙΦΥΛΑΚΤΑ Hitman! Ρίξτε μια ματιά στο τεύχος Φεβρουαρίου για περισσότερες λεπτομέρειες...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
GAMEPLAY	75
ΔΥΣΚΟΛΙΑ	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90
79	
Better luck next time Innerloop!	

SHEEP

Είναι βράδυ και χτυπάει το τηλέφωνο. “Ελα Ζωή, εσύ είσαι;” Ήταν ο Bandit. “Θα ’ρθεις σπίτι να παίξουμε τα... πρόβατα;” “Άκου να δεις, Κώστα”, του απαντάω, “θεν είμαι εγώ αντικείμενο για να ικανοποιώ τις σεξουαλικές σου ορέξεις! Για ποια με πέρασες;” “Ρε, αγάπη μου, με παρεξήγησες. Το Sheep πήρα κι έλεγα, αν θες, να ’ρθεις από δω να το παίξουμε...” Κάπως έτσι ξεκίνησε η πρώτη μου γνωριμία με το Sheep.

της Ζωής Μαρμαρά
badblood@compupress.gr



αίρουμε μια παλιά επιτυχημένη συνταγή, βάζουμε αρκετή δόση χιού-

μορ και να το έτοιμο το γλυκό! Το Sheep είναι ένα πρω-

τότυπο puzzle-solving game που σίγουρα θα θυμίσει στους πιο παλιούς από σας τα Lemmings, αυτά τα μικρά γαλάζια πλασματάκια που ξετρέλαναν μικρούς και μεγάλους σχεδόν πριν από μια δεκαετία, σε έναν τίτλο που έμελλε να γίνει από τους πιο δημοφιλείς στην ιστορία των games. Αν το Sheep είναι γραφτό να γίνει ο διάδοχος των Lemmings και να διαγράψει την ίδια επιτυχημένη πορεία στο χώρο των games, θα το ανακαλύψετε παρακάτω.

THE TRUTH IS OUT THERE...

Το σενάριο του παιχνιδιού αγγίζει τα όρια της επιστημονικής φαντασίας. Πριν από πολλά χρόνια, οι πρόγονοι των σημερινών χαριτωμένων μηρυκαστικών διέσχισαν το μακρινό γαλαξία του Onis Aries για να φθάσουν στο ηλιακό μας σύστημα και να προσγειωθούν στη Γη. Η

αποστολή τους ήταν να μελετήσουν την ανθρώπινη φύση και το περιβάλλον, παριστάνοντας παράλληλα τα ήσυχια και άκακα πρόβατα. Καθώς τα χρόνια περνούσαν, τα πρόβατα από τον Onis Aries έμαθαν την αποστολή τους, αφέθηκαν στην ήσυχη ζωή της Γης και έμαθαν να ζουν αρμονικά με τον άνθρωπο. Απόγονοι όμως των προβάτων πέρασαν κι αυτοί το γαλαξία, αυτή τη φορά για να φέρουν τα... παραστρατημένα πρόβατα πίσω στον Onis. Προκειμένου να το καταφέρουν αυτό, χωρίς να προκαλέσουν την προσοχή των ανθρώπων, απήγαγαν κατοίκους της Γης και τους έκαναν πλύση εγκεφάλου, έτσι ώστε να αποκτήσουν ικανότητες βοσκού και να μπορέσουν να οδηγήσουν τα κοπάδια με ασφάλεια στο Mount Moufflon για να γυρίσουν στον πλανήτη τους. Τώρα ξέρετε πραγματικά ποιος απήγαγε τη Scully στο δεύτερο κύκλο των X-Files...

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι διαθέτει έξι κόσμους με τέσσερις πίστες στον καθένα και έναν έβδομο και τελευταίο ο οποίος έχει μόνο μία πίστα. Εάν πάρετε το Golden Sheep σε κάθε πίστα, τότε μπορείτε να παίξετε και το bonus level κάθε κόσμου. Κάθε πίστα είναι μοναδική και ιδιαίτερα η τελευταία στον έβδομο κόσμο θα σας

θυμίσει το Diablo. Οι designers του παιχνιδιού έχουν πολύ χιούμορ.

Ως beginners θα παίξετε πρώτα το

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

EMPIRE INTERACTIVE/MIND'S EYE PRODUCTIONS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266MHz, 64MB RAM, DirectX 7, κάρτα γραφικών 4MB (δεν χρειάζεται 3D Accelerator), 520MB ελεύθερα στο δίσκο

Training world, το οποίο θα σας βοηθήσει να καταλάβετε πώς παίζεται το παιχνίδι. Συνολικά στο παιχνίδι περιλαμβάνονται 35 levels που θα σας κρατήσουν συντροφιά για αρκετό καιρό.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δυστυχώς μέσα στη συσκευασία του παιχνιδιού θα βρείτε μόνο ένα μικρό ενημερωτικό φυλλάδιο, το οποίο πρέπει να διαβάσετε



Οι πράσινες, οι κόκκινες, οι θαλασσιές οι... προβατίνες!



Μία καταπακτή που θα υποδεχτεί το κοπάδι σας στο δεύτερο level.





Αποφύγετε τα σφυριά, καθώς θα κάνουν τα πρόβατά σας κυριολεκτικά... πίτα από το ξύλο!



Συχνά τα πρόβατά σας θα εκτελούν επικίνδυνα αεροπλανικά κόλπα για να φθάσουν στο τέρμα της πίστας.

προκειμένου να καταλάβετε το σκοπό του. Σκοπός σας είναι να σώσετε όσο περισσότερα πρόβατα μπορείτε σε κάθε επίπεδο, ώστε να συγκεντρώσετε και τη μεγαλύτερη βαθμολογία. Ωστόσο, αρκεί να σώσετε δέκα πρόβατα για να περάσετε το level με επιτυχία. Στο δρόμο σας θα βρείτε πολλά bonuses αλλά και πολλούς εχθρούς, που έχουν σκοπό να σας εμποδίσουν να ολοκληρώσετε το στόχο σας. Μέσα στους εχθρούς που πρέπει να αντιμετωπίσετε είναι και η πίεση του χρόνου. Ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας ποικίλλει ανάλογα με το μέγεθος της πίστας. Για παράδειγμα, στο πρώτο επίπεδο έχετε δύο ή τρία λεπτά σε κάθε πίστα, ενώ στο δεύτερο επίπεδο σας δίνονται μέχρι και οκτώ λεπτά για να το περάσετε. Όσο μεγαλύτερη είναι η πίστα τόσο μεγαλύτερες είναι και οι δυσκολίες που θα βρείτε στο δρόμο σας. Το κοπάδι σας κινδυνεύει από μανιασμένους ταύρους, πεινασμένους λύκους, τρακτέρ, τανκ, ηλεκτροφόρους φράκτες, αλωνιστικά μηχανήματα, εξαγριωμένους τοξότες, αλλά και καρχαρίες της... στεριάς που κρύβονται μέσα στα



στάχια με σκοπό να καταβροχθίσουν τα ανύποπτα προβατάκια.

Στο παιχνίδι θα βρείτε ακόμα χίλια-δύο περίεργα κόλπα, που θα σας βοηθήσουν να κατευθύνετε το κοπάδι σας: ραδιόφωνο που παίζει μουσική και υπνωτίζει τα πρόβατα για να σας ακολουθούν, τραμπολίνα, λιμνούλες, ελατήρια, καταπέλτες, ακόμα και jenga θα βρείτε. Όλα αυτά θα σας βοηθήσουν να πάρετε περισσότερους βαθμούς με τα άπειρα bonuses που σας δίνουν.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Όταν έπιασα για πρώτη φορά στα χέρια μου το Sheep οι εντυπώσεις μου ήταν ανάμικτες. Επειδή τέλειωσα πολύ γρήγορα τα πρώτα δύο levels, βιάστηκα να συμπεράνω ότι μόνο με έξι κόσμους και με τέτοια ευκολία το παιχνίδι θα ήταν υπερβολικά σύντομο. Όμως μια μέρα αργότερα βρέθηκα προ εκπλήξεως, αφού μετά βίας κατάφερα να περάσω το πρώτο level. Για να σας φύγει η απορία, δεν είχα κάνει save τα πρώτα δύο levels όταν έπαιξα την πρώτη φορά κι έτσι αναγκάστηκα

να παίξω από την αρχή την επόμενη μέρα. Τελικά κατέληξα στο συμπέρασμα πως μάλλον ήμουν πολύ τυχερή για να περάσω τόσο εύκολα τα δύο levels την πρώτη φορά, αφού το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, ακόμα και στο πρώτο επίπεδο. Με άλλα λόγια χρειάζε-

ΜΙΚΡΑ ΜΥΣΤΙΚΑ

- Στο Training level, αν πραγματοποιήσετε σωστά μια γωνιοκίνητη, θα σας δώσουν χρόνο extra για να τη κι να κάνετε.
- Με τα All μπορείτε να σώσετε τα πρόβατα να περπατήσουν, να κινηθούν, να περπατήσουν και γενικά να χρησιμοποιήσετε όποια δυνατότητα να είναι διαθέσιμη για τα χαρακτηριστικά της στο παιχνίδι.
- Όταν μια κριτική έρχεται προς τα πρόβατα, τότε μια γραμμή θα φαίνεται και θα γρήγορα. Θα δείτε να περνάει ένα πρόβατο ακολουθώντας να περπατήσουν το shift για να περπατήσουν, αλλά ανδρικά κριτική, από αυτό γιατί και θα λυθεί απ' την θα σας απολύσει.
- Εάν σας μείνει ο χρόνος, πολλές φορές είναι προτιμότερο να σώσετε το πρόβατο και να πάτε στην είσοδο, γιατί και το κάνουν και γρήγορα προς το exit.
- Πάντα να δροσίζετε συχνά για να αποφύγετε να περπατήσουν και να γίνουν γρήγορα.
- Απλά σκεφτείτε το ραδιόφωνο, τα κριτικά, τις καρδινάλες και όλα τα άλλα αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να κινηθείτε τη διαδρομή του βασικού κυκλώματος.
- Παρατηρήστε τη χωρική στην αρχή κάθε κριτικής και να κινηθείτε από, θα σας βοηθήσει να περπατήσετε την και σύντομα θα είστε για να φτάσετε στο τέρμα.
- Παρατηρήστε την περιοχή, αλλά όμως χρησιμοποιήστε να ακολουθήσετε το κοπάδι. Πολλές φορές θα ανακαλύψετε ανεπιθύμητους δευτερεύοντες που δεν έχετε ότι υπάρχει.
- Μη διαλέγετε τυχαία τα πρόβατα για κάθε level. Δείτε ποιος είναι ο δυναμικός και απόλογα επιλέξτε το είδος που γρήγορα και θα σας εξυπηρετήσει καλύτερα.



Τα πρόβατά σας δεν ξέρουν κολύμπι γι' αυτό προσέξτε να μην τα χάσετε στη λίμνη.



Προσέξτε τα θανατηφόρα καρφιά που παραμονεύουν στο έδαφος.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Meaning is inherent even in the most simple expressions, and this is especially the case with clothing and money. For as few as you choose, visit our online marketplace.


[illegible]

ADAM (JAIL TIE)
Καθήμεν εδώ και 48 ώρες
για ένα απίστευτο έγκλημα
που δεν έγινε ποτέ.
Εάν τελικά είναι αθώος, θα
βασκαίω μαζί τους... Είναι
κάτι από εμένα κι αυτοί.
Mulder... και τον Will.
Willis, και είναι πολύ θύ-
σιος για το έγκλημα.



MOTLEY Η ΜΑΡΤΥΡΙΑ
 Ένα ασθενοφόρο έφτα-
 γεμάτο τραυματίες που τη-
 λουσιάζοντο. Όταν ήταν
 μικρή αντιπρόσωπος της
 νει του αναστασία. Και
 βολάοι παλαιοί τραυματί-
 που την έσταξαν να φε-
 βάται τη τραυμάτι.

[illegible]

 Οι επτά κόσμοι του παιχνιδιού όπως φαίνονται από το μενού του παιχνιδιού.

τα μεγάλη υπομονή, ταχύτητα, εξυπνάδα αλλά και... τύχη σαν τη δική μου για να περάσεις τις πίστες. Ωστόσο το Sheep δεν είναι από εκείνα τα παιχνίδια στα οποία στόχος του παίκτη είναι να τελειώσει το επίπεδο. Πέρασα πολλή ώρα διασκεδάζοντας, καθώς έβλεπα τα άμοιρα προβατάκια να καίγονται, να καταπατώνται από τρακτέρ, να γίνονται σκόνη στους ηλεκτροφόρους φράκτες και να πέφτουν ανάσκελα από μανιασμένους ταύρους, μηχανάκια και ποδήλατα. Θα μπορούσε να συγκρίνει κανείς το Sheep με το Solitaire ή το MineSweeper. Τέτοιου είδους παιχνίδια είναι φτιαγμένα περισσότερο για να σε διασκεδάζουν, παρά για σιδήηποτε άλλο. Απορώ μάλιστα γιατί οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έβαλαν το High Score screen στο παιχνίδι.

Από την άλλη μεριά, όσο περισσότερο παίζεις με το Sheep, τόσο περισσότερο εθίζεσαι. Αν ξεκινήσεις δεν το σταματάς! Είναι τόσο διασκεδαστικοί όλοι αυτοί οι καινούριοι κόσμοι, που θέλεις οπωσδήποτε να δεις και τους επόμενους. Το παιχνίδι μπορεί να γίνει τόσο εθιστικό, ώστε να προκαλέσει Sheep-Mania σε όλο τον κόσμο! Δεν θα εκπλαγώ εάν ακούσω πως κυκλοφόρησε Football Championsheep (Did you get it? Championsheep...) και αργότερα κάποιο "Sheep' em all" (ανάλογο του Shoot' em all).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

ίσως να έχει τα πιο χαριτωμένα γραφικά που έχετε δει ποτέ σε παιχνίδι του είδους. Τόσο οι χαρακτήρες όσο και τα είδη των προ-

βάτων έχουν σχεδιαστεί με εντυπωσιακή λεπτομέρεια.

Από την πλευρά του ήχου ένα πράγμα θα σας πούμε: Μπееее! Τα πρόβατα βελάζουν από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, κι αν αυτό στην αρχή είναι διασκεδαστικό ύστερα από αρκετές ώρες παιχνιδιού καταντάται πραγματική κόλαση. Τα μουσικά θέματα στις αρχικές οδόνες είναι ευχάριστα, αλλά επαναλαμβανόμενα. Τα Video sequences του παιχνιδιού είναι πανέξυπνα. Ιδιαίτερα η σκηνή του τρένου, όταν περνάει από πάνω του το πρόβατο σαν τον Superman, είναι χαρακτηριστική της δουλειάς που έχει γίνει από τους σχεδιαστές του παιχνιδιού.

GAMEPLAY

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός. Χρησιμοποιείτε τρία βασικά κουμπιά



Βάλτε τα πρόβατα να επαναλάβουν μερικές φορές αυτήν την κίνηση και σύντομα θα σας πάρει ο... ύπνος!

με εξαίρεση αυτό του χάρτη. Για να κατευθύνετε το χαρακτήρα σας χειρίζεστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης του πληκτρολογίου και για να τρέξετε κρατάτε πατημένο το Shift. Για να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα ή να πιάσετε τα πρόβατα πατάτε το Alt. Μπορείτε να δείτε το χάρτη του επιπέδου με το πλήκτρο Tab. Για να φωνάξετε ή να γαβγίσετε πατήστε το Spacebar.

Βέβαια, το πληκτρολόγιο δεν είναι ο μοναδικός τρόπος με τον οποίο μπορείτε να παίξετε. Το παιχνίδι σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε το mouse αντί για το πληκτρολόγιο, ενώ εάν έχετε στη διάθεσή σας κάποιο game pad μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εναλλακτικά αυτό. Σίγουρα είναι η καλύτερη λύση για παιχνίδια αυτού του είδους.

Όσο απλός είναι ο χειρισμός τόσο δύσκολα και πολυσύνθετα είναι τα puzzles που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Ήπαιξα αρκετά και δεν ήταν λίγες οι φορές που έχασα όλα μου τα πρόβατα μη μπορώντας να συνεχίσω στην πίστα. Οι κίνδυνοι είναι τόσο πολλοί, που πολύ συχνά θα τραβάτε τα μαλλιά σας από αγανάκτηση. Φαίνεται πως το παιχνίδι δεν προορίζεται για παίκτες που δεν διαθέτουν γερά νεύρα.

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε ταυτόχρονα για το PC και για το PlayStation. Αυτό που κάνει εντύπωση σε εμάς, τους κατόχους των PCs,

ΤΑ ΠΡΟΒΑΤΑ

Υπάρχουν τριάντα είδη προβάτων στο παιχνίδι, καθένα με διαφορετικό χρώμα, μέγεθος, συμπεριφορά. Διαφέρουν από τα άλλα πρόβατα από άλλες, τα οποία τα προσλαμβάνουν τα παιδιά για να τους ή φαίνεται να είναι το πιο αγαπημένο τους πρόβατο.

INDO GENIUS

Αγαυότατο πρόβατο με την ικανότητα να περπατάει με την αλυσίδα του. Είναι ένα κατόρθωμα να ελεγχθεί το πρόβατο, αλλά αυτό θα σας δώσει γρήγορα και υψηλότερη τιμή.



MODERN FACTORAL

Το πιο γρήγορο πρόβατο του παιχνιδιού. Τα πόδια τους είναι τόσο γρήγορα, ώστε δεν μπορούν να ξεχωριστούν από τον κίνδυνο, με αποτέλεσμα να περνούν μέσα από εμπόδια και χωρίς να το καταλάβουν. Οι παίκτες μπορούν να αγοράσουν ένα από αυτά.



MODERN FACTORAL

Το πιο γρήγορο πρόβατο του παιχνιδιού. Τα πόδια τους είναι τόσο γρήγορα, ώστε δεν μπορούν να ξεχωριστούν από τον κίνδυνο, με αποτέλεσμα να περνούν μέσα από εμπόδια και χωρίς να το καταλάβουν. Οι παίκτες μπορούν να αγοράσουν ένα από αυτά.



LONG WOOL

Underground πρόβατο που λατρεύει τη rock μουσική. Είναι το πιο γρήγορο πρόβατο του παιχνιδιού. Οι παίκτες μπορούν να αγοράσουν ένα από αυτά.



Βάλτε ένα πρόβατο να χτυπήσει τα κόκκινα δεμάτια για να πιάσει το ντόμινο και να ελευθερωθούν και τα υπόλοιπα ζώα.



Για να μπορέσετε να βάλετε τα πρόβατα στο φορτηγό πρέπει ένα πρόβατο να πατήσει το κόκκινο κουμπί.

είναι η έλλειψη Multiplayer Mode στη PC Version του Sheep που ωστόσο υπάρχει στην έκδοση για PlayStation! Σίγουρα η επιλογή Multiplayer θα ήταν ένα μεγάλο πλεονέκτημα για το Sheep. Δυστυχώς η Empire Interactive δεν μας έκανε το χατίρι...

NANI, NANI...

Τι κάνει κανείς όταν είναι ξαπλωμένος στο κρεβάτι του και δεν μπορεί να κοιμηθεί; Μετράει πρόβατα! Το Sheep μέσα σε όλα τ' άλλα είναι και ένας τρόπος για να σας πάρει ο ύπνος! Αρκεί να βάλετε τα προβατάκια να περνάνε τους φράκτες στο πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού και τότε ... όνειρα γλυκά! Αυτές τις συμβουλές μάς δίνουν φανατικοί παίκτες του παιχνιδιού μέσα από τα sites τους και μάλιστα συνιστούν το παιχνίδι και σε άτομα με χρόνιο πρόβλημα αϋπνίας. Στο Internet, εκτός από χρήσιμες συμβουλές, θα βρείτε και πολλά παράξενα για το Sheep, από ανέκδοτα για πρόβατα μέχρι φωτογραφίες με δημοφιλείς προσωπικότητες μαζί τους! Για να διαβάσετε τα ανέκδοτα πηγαίστε στη σελίδα του Craig για το παιχνίδι στη διεύθυνση <http://www.sheepreward.com/>. Εκεί θα βρείτε πάρα πολύ υλικό που αφορά στο

Sheep. Κι αν θέλετε να γελάσετε λίγο παραπάνω, επισκεφτείτε τη σελίδα <http://www.sheepifier.co.uk/index.php3>. Εκεί μπορείτε να δώσετε ένα URL μιας σελίδας στο Internet και να τη δείτε να γεμίζει με πρόβατα από το αγαπημένο σας παιχνίδι. Τέλος μη διστάσετε να επισκεφτείτε το Official site του παιχνιδιού στη διεύθυνση <http://www.saveoursheep.com/>

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	98
87	



Ισως το πιο εθιστικό puzzle-solving game που έχετε παίξει ποτέ! Αν είστε fan των Lemmings, τότε σίγουρα το Sheep θα αποκτήσει μια θέση στη συλλογή σας.

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

PRO RALLY 2001

Το 2001 άρχισε ήδη να προσφέρει τα ψηφία του σε τίτλους που κάνουν την εμφάνισή τους. Το Pro Rally 2001 είναι ένας από αυτούς. Συμβαδίζει, όμως, η χρονολογία που το σφραγίζει με την ποιότητα και την τεχνολογία που ενσωματώνει: Ας ρίξουμε μια ματιά επιχειρώντας να απαντήσουμε στο ερώτημα αυτό...

του Γιάννη Τζοϊτή

UBISOFT

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 3D Cards
(Voodoo2 minimum), CD-ROM



Φανταστείτε ότι είστε ιδιοκτήτες μιας εταιρείας παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Θέλοντας να κάνετε δυναμική είσοδο στο

νέο έτος ετοιμάζεστε να κυκλοφορήσετε ένα racing game. Ξαφνικά αντιλαμβάνεστε ότι ο πήχης της σχετικής κατηγορίας είναι τοποθετημένος πολύ ψηλά, αφού παιχνίδια όπως το

Rally Masters και Colin McRae Rally 2 έχουν φροντίσει γι' αυτό ορθώνοντας απειλητικά το αναστήμα τους, σε σημείο που να φαντάζουν φοβητρά. Τι κάνετε τότε; Αν η εταιρεία σας ονομάζεται Ubisoft, κυκλοφορείτε τελικά το παιχνίδι επικαλούμενοι, φαντάζομαι, τη βοήθεια του Θεού!

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΘΡΑΝΙΑ...

Αφού παρακολουθήσει κανείς την ευρηματική και συνάμα χαριτωμένη εισαγωγή, θα

κληθεί να δημιουργήσει ένα αγωνιστικό profile. Στη συνέχεια θα πρέπει να εξασκηθεί (μέσω της επιλογής School) σε διάφορα οδηγικά τεστ προκειμένου να του επιτραπεί η συμμετοχή στο πρωτάθλημα. Οι δοκιμασίες είναι συνολικά δέκα. Οι πρώτες έξι λαμβάνουν χώρα σε ένα κατάλληλα διαμορφωμένο raikling και περιλαμβάνουν διαδρομές σχηματισμένες με κώνους. Σε αυτές οι επίδοχοι οδηγοί Rally θα αποκτήσουν τις βασικές ικανότητες και δεξιότητες που πρέπει να διαθέτουν για το αγώνισμα, πραγματοποιώντας μεταξύ άλλων στροφές 90 και 180 μοιρών, slaloms αλλά και συνδυαστικές ασκήσεις. Οι υπολοίπες





Κάπως έτσι φαίνονται τα πράγματα από τη θέση του οδηγού.



Τα γραφικά δεν κατοφέρνουν να εντυπωσιάσουν.

τέσσερις δοκιμασίες διεξάγονται σε αγωνιστικές διαδρομές παρόμοιες με αυτές που θα συναντήσει ο παίκτης στους αγώνες του πρωταθλήματος. Με τον τρόπο αυτό εξοικειώνεται γρήγορα με τις συνθήκες που επικρατούν, αλλά και με τις απαιτήσεις της συγκεκριμένης διοργάνωσης.

Ενα επιπλέον στοιχείο είναι και η βαθμολόγηση των επιδόσεών σας σε κάθε δοκιμασία. Ανάλογα με το πόσο καλά θα τα καταφέρει ο παίκτης, βαθμολογείται. Αν στο τέλος των δοκιμασιών η βαθμολογία είναι υψηλή, τότε ίσως καταφέρει να αποκτήσει απευθείας πρό-

σβαση στο WRC Championship, ως επιβράβευση των κόπων του.

Πάντως, αυτό το στάδιο και με δεδομένο ότι δεν μπορεί να παρακαμφθεί, μάλλον αγωνιστικές εντυπώσεις δημιουργεί. Αν και δεν είναι δύσκολη η περάτωση των δοκιμασιών, δεν καταλαβαίνω γιατί θα πρέπει να μπει ο παίκτης σε αυτή την περιπέτεια. Το ερώτημα αυτό καταντά βασανιστικό όταν, όπως θα δείτε στη συνέχεια, το παιχνίδι ούτε ιδιαίτερα δύσκολο είναι αλλά ούτε και χρειάζεται ιδιαίτερη εμπειρία για να ασχοληθεί κάποιος μαζί του.

ΤΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΑΡΧΙΖΕΙ

Η διοργάνωση του πρωταθλήματος ξεκινάει κάπως αφού διαφέρει από αυτές που έχουμε συνηθίσει σε αυτήν την κατηγορία τίτλων. Μη φανταστείτε ότι φέρνει την επανάσταση στο χώρο - μακάρι να συνέβαινε αυτό. Απλώς, οι διαδρομές που φιλοξενούν τους αγώνες της διοργάνωσης διαφέρουν αισθητά τόσο στη σχεδίαση όσο και στον αριθμό.

Οι πίστες βρίσκονται διάσπαρτες σε διάφορες χώρες του κόσμου κι έτσι η ποικιλία των εδαφών, των καιρικών συνθηκών αλλά και της δυσκολίας που παρουσιάζουν είναι μεγάλη. Οι αγώνες του πρωταθλήματος διεξάγονται με τον κλασικό τρόπο: Ενα αυτοκίνητο στην πίστα προσπαθεί για την επίτευξη του καλύτερου χρόνου σε κάθε ειδική διαδρομή. Οι χρόνοι των ειδικών διαδρομών προστίθενται κι έτσι αυτός που σημειώνει το μικρότερο συνολικό χρόνο κερδίζει, όπως είναι φυσικό, το συγκεκριμένο ράλι. Κατόπιν οι έξι πρώτοι βαθμολογούνται ανάλογα με τη θέση που έχουν καταλάβει. Ο πρώτος, για παράδειγμα, επιβραβεύεται με δέκα βαθμούς ενώ ο έκτος μόλις με ένα. Στη συνέχεια διεξάγονται διαδοχικά τα υπόλοιπα ράλι τα οποία συμπληρώνουν το πρωταθλημα και νικητής, βεβαίως, στέφεται αυτός που θα κα-

ταφέρει να συλλέξει τους περισσότερους βαθμούς.

ΤΥΠΟΙ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΩΝ

Υπάρχουν τρία διαφορετικά πρωταθλήματα διαδεσμία τα οποία χαρακτηρίζονται από την ικανότητα των αντιπάλων και, κυρίως, από τα αυτοκίνητα που συμμετέχουν. Αναλυτικά λοιπόν έχουμε τα:

Kit Car

Αποτελείται από έξι αγώνες οι οποίοι φιλοξενούνται σε διάφορες περιοχές της Ευρώπης. Μεταξύ αυτών, βέβαια, περιλαμβάνεται και η Ελλάδα. Το επίπεδο των αντιπάλων δεν είναι ιδιαίτερα υψηλό και θα πρέπει να τερματίσετε μέσα στους πέντε πρώτους για να αποκτήσετε πρόσβαση στο επόμενο πρωταθλημα.

WRC

Το εν λόγω πρωταθλημα απορτίζουν δώδεκα αγώνες σε διάφορες χώρες του κόσμου. Μόνο οι καλύτεροι οδηγοί και τα πιο ισχυρά αυτοκίνητα συμμετέχουν, οπότε το επίπεδο ανταγωνισμού είναι υψηλό. Μία θέση μέσα στην πρώτη τριάδα είναι αυτή που θα σας επιτρέψει να συνεχίσετε στο επόμενο πρωταθλημα.

Legend

Το πρωτάθλημα αυτό περιλαμβάνει τα δώδεκα ράλι της προηγούμενης διοργάνωσης με τη διαφορά ότι υπάρχει πρόσβαση στα αυτοκίνητα του group B. Αυτό σημαίνει ότι οι περιορισμοί των groups A και WRC δεν υπάρχουν, επιτρέποντας στους μηχανικούς των ομάδων να προσφέρουν τεράστια ιπποδύναμη σε αυτά τα θηρία. Οι μνημόνοι θα γνωρίζετε ότι η συμμετοχή τέτοιων αυτοκινήτων σήμερα δεν επιτρέπεται για λόγους ασφαλείας.

Κατά τη διάρκεια των αγώνων πολλά και



Μόλις απέκτησα πρόσβαση στην κατηγορία WRC!



Μιας και τα πιο γνωστά αγωνιστικά μοντέλα προσφέρονται για εξημερήσια οδηγίες.



🕒 Λίγο πριν από την έναρξη κάποιας ειδικής διαδρομής.

🏠 Η ποικιλία των εδαφών και των καιρικών συνθηκών είναι μεγάλη.

διάφορα μπορούν να συμβούν. Κυρίως όμως περιστατικά που έχουν να κάνουν με τις οδυνηρές συνέπειες κάποιου ατυχήματος. Ειδικότερα για τις περιπτώσεις στις οποίες το αυτοκίνητό σας δεν καταφέρει να μείνει στα όρια της διαδρομής ισχύουν τα κάτωθι:

- Αν αποφασίσετε να αυξήσετε δραματικά την ταχύτητά σας κατρακυλώντας σε κάποιο γκρεμό, τότε έχετε τη δυνατότητα να επαναφέρετε το αγωνιστικό σας στη σωστή πορεία, με το πάτημα ενός πλήκτρου. Βέβαια, το πρόγραμμα θα σας φιλοδώρησει με μια γενναία ποινή δέκα δευτερολέπτων.

- Αν, πάλι, χαθείτε κι αρχίσετε να περιπλανιέστε άσκοπα, το ίδιο το πρόγραμμα θα σας επαναφέρει στην τάξη, αυτή τη φορά χωρίς να σας χρεώσει με επιπλέον χρόνο αφού ήδη θα έχετε χάσει αρκετό.

- Ποινές υπάρχουν ακόμα και για τις περιπτώσεις όπου ως γνήσιοι Έλληνες επιχειρήσετε να ξεγελάσετε τον υπολογιστή καθοντάς δρόμο. Σε μερικά σημεία η σχεδίαση των διαδρομών επιτρέπει κάτι τέτοιο, αλλά σας συμβουλεύω να μην το επιχειρήσετε αφού θα χάσετε περισσότερα από όσα τυχόν κερδίσετε.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ

Εκτός από την επιλογή που επιτρέπει τη συμμετοχή σε πρωτάθλημα, υπάρχουν και κάποιες επιλογές ακόμα που αφορούν σε μία διαφορετική προσέγγιση των αγώνων. Μέσω, λοιπόν, της επιλογής Arcade, ο παίκτης έχει την ευκαιρία να δοκιμάσει τις ικανότητές του σε αγώνες όπου η διασκέδαση φαίνεται να έχει τον πρώτο λόγο. Αγωνιζόμενος σε μία πίστα στοχεύει στην κατάκτηση της πρώτης θέσης που θα του επιτρέψει να "ξεκλειδώσει" νέες διαδρομές. Εννιά αντίπαλοι αποτελούν εμπόδιο στην επιτεύξη αυτού του στόχου. Ξεκινώντας τον αγώνα ο παίκτης έχει στη διάθεσή του ένα ορισμέ-

νο χρονικό όριο μέσα στο οποίο θα πρέπει να προσπεράσει τους αντιπάλους του, οι οποίοι προπορεύονται. Κάθε προσπέραση επιβραβεύεται με έξτρα χρόνο. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι οι αντίπαλοι δεν πρόκειται να καθυστερήσουν τις προσπάθειές σας, αφού τα αυτοκίνητά τους είναι "φάντασματα" (ghosts). Αυτό σημαίνει ότι πλησιάζοντας καντά τους μπορείτε να περάσετε μέσα από αυτά χωρίς να υπάρξουν επίσημες συγκρούσεις.

Η προσπάθειά σας θα στεφθεί με αποτυχία εάν ο μετρητής του χρόνου αγγίξει την τιμή μηδέν προτού φτάσετε στο τέρμα ή εάν κάποιος



🕒 Η έρημος είναι πάντα αφιλόξενη αλλά τόσο διασκεδαστική!

από τους αντιπάλους σας καταφέρει να τερματίσει πριν από εσάς. Στην περίπτωση αυτή θα χρειαστεί να επαναλάβετε την προσπάθειά σας.

Μία ακόμα επιλογή είναι και η Time Trials. Σας επιτρέπει να αγωνιστείτε στην πίστα της αρεσκείας σας με το αυτοκίνητο που προτιμάτε, αρκεί να είναι κάποιο από τα διαθέσιμα του πρωταθλήματος. Η βασική επιδίωξή σας θα πρέπει να είναι η βελτίωση των χρόνων σας. Μπορείτε μάλιστα να ενεργοποιείτε το αυτοκίνητο "φάντασμα" (ghost car) έτσι ώστε το κυνήγι σας να αποκτά ορατό στόχο.

MULTIPLAYER

Η δυνατότητα για παιχνίδι πολλοπλών παικτών αποτελεί πλέον βασικό χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών. Έτσι και στο Pro Rally 2001 κάνει αισθητή την παρουσία της προσφέροντας τη δυνατότητα σε δύο παίκτες να διαγωνιστούν στον ίδιο υπολογιστή. Αυτό επιτυγχάνεται με την τεχνική της διαιρέσεως της οθόνης (split screen), η οποία μπορεί να γίνει είτε οριζόντια είτε κάθετα. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να γνωρίζετε ότι οι υπολογιστικές ανάγκες του συστήματος αυξάνονται, οπότε μία επίσκεψη στις ρυθμίσεις των γραφικών κρίνεται απαραίτητη προκειμένου να επιτύχετε ικανοποιητική ταχύτητα. Εφικτό είναι επίσης και το παιχνίδι μέσω τοπικού δικτύου, χρησιμοποιώντας τα πρωτόκολλα IPX ή TCP/IP, μέσω modem αλλά και μέσω σύνδεσης με serial cable.

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Με την πρώτη ματιά το παιχνίδι δείχνει αρκετά εμφανισμό. Όμως η εκτενής ενσκόληση μαζί του φανερώνει πολλά μειονεκτήματά. Αναφερόμενος στον ταμέα των γραφικών θα πρέπει να πω ότι μάλλον απογοητεύει. Ακόμα και με όλες τις λεπτομέρειες ρυθμισμένες στο ανώτατο επίπεδο θα παρατηρήσετε ότι αρκετές φορές ο περιβάλλον χώρος δείχνει άδειος και αποκαμμένος από τις αγωνιστικές διαδρομές. Ο δε τετραγωνισμός των αντικειμένων που πλαισιώνουν τις διαδρομές αυτές είναι έκδηλος, όπως έκδηλη είναι και η κακή σχεδίασή τους. Αποκορύφωμα αυτού αποτελούν οι διαδιόσττοι και πλήρως άκαμπτοι θεατές. Τραγικό θέαμα! Επίσης, οι διαδρομές είναι πολύ στενές με αποτέλεσμα να κουράζουν τον παίκτη. Όσο για τα αυτοκίνητα έχω να πω ότι η σχεδίασή τους μάλλον μας γυρίζει πίσω στο χρόνο, αφού τα πολύγωνα που

τα αποτελούν δεν "γεμίζουν ταξί"!

Ίσως να είμαι λίγο υπερβολικός σε αυτό το σημείο αλλά πραγματικά η σχεδίαση των αυτοκινήτων, τουλάχιστον, θα μπορούσε να είναι καλύτερη. Ευτυχώς περιέχονται αρκετά μοντέλα και μάλιστα επώνυμα, οπότε το χτίσι χρυσώνεται κατά κάποιο τρόπο.

Ο τομέας, όμως, στον οποίο το Pro Rally 2001 δείχνει να πάσχει ακόμα περισσότερο είναι αυτός που αφορά στο μοντέλο φυσικής που ενσωματώνει. Μια και είναι αποκλειστικά υπεύθυνο για την κίνηση των αντικειμένων και για τη δημιουργία ρεαλιστικών συνθηκών οδήγησης, θα περίμενε κανείς να εντυπωσιάζει. Αντίθετα, όμως, απογοητεύει. Κάτι που αποτυπώνεται στα replays που προσφέρονται μετά το πέρας των αγώνων και που, κατά τη γνώμη μου, είναι χειρόστης ποιότητας.

Τα αγωνιστικά αυτοκίνητα δεν συμπεριφέρονται με ρεαλιστικό τρόπο. Τις περισσότερες φορές στρίβουν σαν τρένα και οι διαφορετικές επιφάνειες των πιστών δεν δείχνουν να τα επηρεάζουν ιδιαίτερα. Ετσι, είτε οδηγείτε σε χιόνι, είτε σε άσφαλτο, είτε σε χώμα, δεν θα παρατηρήσετε μεγάλες διαφορές. Στα μόνα σημεία που θα παρατηρήσετε κάποιες αναπηδήσεις είναι σε εκείνα όπου υπάρχουν μεγάλα "σαμάρια". Η φυγόκεντρος δύναμη επίσης δεν λειτουργεί

ικανοποιητικά με αποτέλεσμα το καταπληκτικό πλαγιολισθήματα που πραγματοποιούσαμε στα κορυφαία παιχνίδια της κατηγορίας, να απουσιάζουν προκλητικά. Αν θέλουμε δι- οι ζημιές από τις ανεπιθύμητες συγκρούσεις να αποτυπώνονται στις μεταλλικές επιφάνειες των αυτοκινήτων, θα πρέπει να τάζουμε... φανουρόπιτα!

Ενοχλητικό είναι και το γεγονός ότι οι διαφορές μεταξύ των αγωνιστικών αυτοκινήτων είναι μάλλον ανεπαίσθητες για να μην πω ανύπαρκτες. Η αίσθηση που αποκόμισα ήταν ότι οδηγούσα διαρκώς το ίδιο αυτοκίνητο, έστω κι αν άλλαζα συνεχώς μοντέλο.

Εξάλλου, οι δυνατότητες που έχουμε για να επεμβούμε στο στήσιμο του αυτοκινήτου, ώστε να βελτιώσουμε την απόδοσή του, είναι υποτυπώδεις. Πρέπει να αρκεστεί κανείς στην επιλογή των ελαστικών και των αναρτήσεων. Για τέτοιο πλούτο μιλάμε! Τελικά, γιατί υπάρχει η επιλογή Arcade ξεχωριστά αφού το παιχνίδι μόνο έτσι μπορεί να χαρακτηριστεί θυμίζοντας έντονα τίτλο κονσόλας και μάλιστα προηγούμενης γενιάς; Όλα αυτά μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για έναν τίτλο που μάλλον αποτυγχάνει, ιδιαίτερα στο κομμάτι που αφορά στην εξομίσωση.

ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές κάμερες μέσω των οποίων μπορείτε να οδηγήσετε το αγωνιστικό σας: δύο εσωτερικές και δύο εξωτερικές. Η πιο ρεαλιστική είναι η κάμερα που απεικονίζει τα δρώμενα από τη θέση του οδηγού. Όλες οι κινήσεις των χειριών του πιλότου καταγράφονται, με τις αλλαγές των ταχυτήτων να εντυπωσιάζουν.

Εξάλλου, πολλές πληροφορίες παρέχονται κατά τη διάρκεια των αγώνων όπως η ταχύτητα, ο συνολικός χρόνος, η θέση κατάταξης κ.ά. Επίσης προεξοφλητικά σήματα αναλαμβάνουν να μας πληροφορήσουν για τα σχήμα και τη φορά των επερχόμενων στροφών και γενικότερα για τις συνθήκες που επικρατούν στο δρόμο. Σε αυτό το κομμάτι βοηθά και ο συνοδηγός όπου κυριαρχητικά πανικόβλητος προσπαθεί να μας αποτρέψει από οδηγικά σφάλματα. Με αφορμή την ομιλία του συνοδηγού ως αναφερθούμε και στον τομέα του ήχου. Δυστυχώς, μία από τα ίδια κι εδώ. Μετρια μουσική αλλά κυρίως αντίστοιχης ποιότητας ηχητικά εφέ, δημιουργούν μια ακόμη απογοήτευση. Για παράδειγμα, οι ήχοι των κινητήρων των αυτοκινήτων δεν είναι ρεαλιστικοί και μοιάζουν πολύ μεταξύ τους. Καποια μικρή ηχητική ενημέρωση πριν από κάθε ειδική διαδρομή, σχετικά με τις συνθήκες που επικρατούν, δεν βελτιώνει τη γενικότερη κατάσταση.



Ένα πανοραμικό στιγμιότυπο από την επανάληψη κάποιου αγώνα.



Μπροστά σε αυτό το "απαιτητικό" κοινό αποδίδονται κάποιοι τρακ!

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΠΙΚΡΑΙΝΕΙ

Απαντώντας, λοιπόν, στο ερώτημα της εισαγωγής θα έλεγα ότι η χρονολογία που χρησιμοποιεί ο τίτλος του παιχνιδιού είναι παραπλανητική. Αυτό γιατί η τεχνολογία που ενσωματώνει δεν μπορεί να χαρακτηριστεί αιχμής. Τι νόημα έχει η δαπάνη που αφορά στην αγορά ενός τίτλου όπως το Pro Rally 2001, όταν αυτό που προσφέρει το έχουμε γευτεί από τίτλους του παρελθόντος. Βεβαίως αυτό το 2001 στον τίτλο δελεάζει κάπως, ελπίζω, όμως, ότι κανείς από εσάς δεν θα το θεωρήσει ως κριτήριο αγοράς. Μήπως, τελικά, έχει δικίο ο σοφός λαός μας όταν διατείνεται πως "κάθε πέρυσι και καλύτερα";

PC

Μια δεύτερη γνώμη

Θα πρέπει να διαφωνήσω με τον κύριο reviewer όσον αφορά στο gameplay και τα γραφικά. Το Pro Rally 2001 δεν είναι, βίβαια, ο καλύτερος εξοπλισμός οδήγησης, αλλά ένα αρκετά καλό αυτοκίνητο, ενώ τα γραφικά του στη Νοσά 3500 που το δοκίμασα ήταν πάρα πολύ καλά. Ούτως ή άλλως, στο πίσω τμήμα του κουτιού του παιχνιδιού υπάρχει το σημάκι της 3dfx, ενώ τα περιοδικά στο εξωτερικό έχουν αποθεώσει τα γραφικά του. Το συμπέρασμα στο οποίο καταλήγω είναι πως το Pro Rally 2001 παίζεται όπως πραγματικά έχει σχεδιαστεί να παίζεται, μόνο στις κάμερες της 3dfx. Τα χρώματα στο χιονισμένο δρόμο παίζουν ως πραγματικά "βροχιακά εκεί" και αν, ίσως, υπάρχουν κάποιες "φωτεινές" περιοχές, είναι σίγουρα πιο εντυπωσιακές από αντίστοιχες σε άλλα παιχνίδια. Ενδεικτικό δείγμα του πόσο καλά είναι τα γραφικά του αποτελούν οι θεατές, που για πρώτη φορά σε racing game - από όσα έχω παίξει - δεν θυμίζουν "στημένες χαλκομανίες" αλλά φαίνονται ως πραγματικά 3D μοντέλα. Αξιο.

Οδυσσεύς Βασιρόπουλος

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	62
ΑΝΤΟΧΗ	63
GAMEPLAY	73
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	63
65	
Να είμαστε ελπίδες!	

THE TYPING OF THE DEAD

Οι μεγαλύτεροι από εσάς ίσως να θυμούνται ένα σχετικό παλιό παιχνίδι της Sega με την ονομασία *House of the Dead*. Ο κεντρικός ήρωας του εν λόγω παιχνιδιού τριγυρνούσε σε ένα σπίτι που είχε καταληφθεί από zombies και με τη βοήθεια ενός όπλου που είχε μαζί του σκότωνε τα απέθαντα αυτά πλάσματα. Στην οθόνη μάλιστα εμφανιζόταν ένα στόχαστρο, το οποίο μας βοηθούσε να σπαραξόμαστε καλύτερα. Το *Typing of the Dead* είναι ακριβώς το ίδιο παιχνίδι, μόνο που εδώ το όπλο έχει αντικατασταθεί από το πληκτρολόγιο.

του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jioannid@compuserve.gr



συγκίνησή μου ήταν πολύ μεγάλη. "Επιτέλους", αναφώ-

ησα. "Να και ένα παιχνίδι που σκιαγραφεί με τον καλύτερο τρόπο τη ζωή των συντακτών." Πρόκειται για μία μοναδική ευκαιρία που δίνεται σε εσάς, τους αναγνώστες του περιοδικού, να έρθετε για λίγο στη θέση μας. Μόνο και μόνο για αυτήν την προσπάθεια εξομοίωσης, αξίζουν πάρα πολλά συγχαρητήρια στη Sega.

Πέρα από την πλάκα, τώρα, το *Typing of the Dead* είναι ένα first person shooter, στο οποίο ο παίκτης χρησιμοποιεί το πληκτρολόγιό του για να "καθαρίσει" τα zombies που βρίσκονται στο δρόμο του. Κάθε φορά που ένας εχθρός κάνει την εμφάνισή του, ταυτόχρονα εμφανίζεται στην οθόνη μας και μια λέξη. Με κάθε γράμμα της λέξης που πληκτρολογούμε σωστά, ο αντιπαλός μας δέχεται ένα πλήγμα. Αν καταφέρουμε να ολοκληρώσουμε τη λέξη πριν το zombie να φτάσει κοντά μας, το σκοτώνουμε. Στην αντίθετη περίπτωση που ο εχθρός πλησιάσει σε απόστα-

ση αναπνοής και εμείς ακόμα ψαχνόμαστε στο πληκτρολόγιο, μας χτυπάει και χάνουμε μέρος της ενέργειάς μας. Ας πάρουμε, όμως, καλύτερα τα πράγματα από την αρχή.

ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ CONFIGURATION - ΓΡΑΦΙΚΑ

Για την εγκατάσταση του παιχνιδιού θα χρειαστούμε γύρω στα 560MB από το δίσκο μας. Η κεντρική οθόνη του *Typing of the Dead* διαθέτει αρκετές επιλογές, οι περισσότερες εκ των οποίων σχετίζονται με το είδος του προσφερόμενου παιχνιδιού. Συνολικά στο παιχνίδι υπάρχουν πέντε διαφορετικά modes:

Arcade Mode

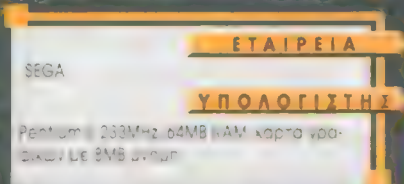
Περιλαμβάνει ολόκληρο το σενάριο του παιχνιδιού, ενώ δίνεται επίσης η δυνατότητα στον παίκτη να ξεκινήσει από όποια πίστα επιθυμεί, εκτός από την τελευταία.

Original Mode

Παραλήσιο mode με το Arcade, με περισσότερα όμως bonuses και αντικείμενα.

Tutorial Mode

Όπως δηλώνει και το όνομά του, πρόκειται για ένα mode που έχει ως πρωταρχικό σκοπό να βάλει τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού. Εδώ συναντάμε επίσης έναν εκ-



πληκτικό οδηγό εκμάθησης τυφλού συστήματος πληκτρολόγησης.

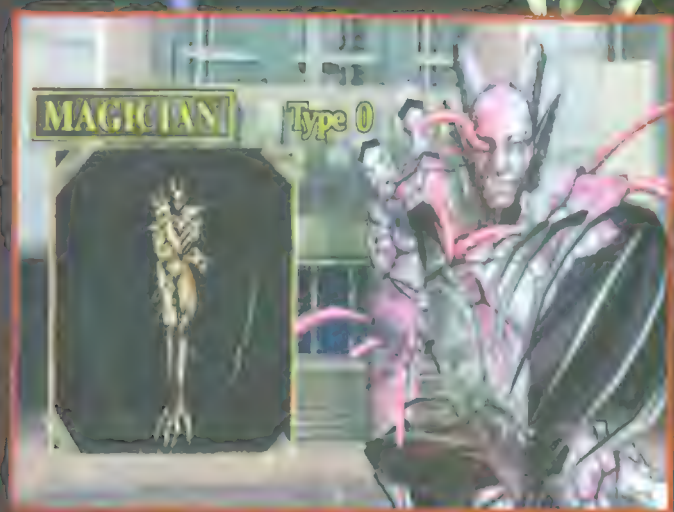
Boss Mode

Επιλέξτε με ποιο boss θέλετε να αναμετρηθείτε και δώστε του να καταλάβει ποιος είναι το... αφεντικό.

Drill Mode

Από εδώ μπορούμε να εξασκηθούμε στην ακρίβεια και την ταχύτητα της πληκτρολόγησής μας χάρη στις "ειδικές" πίστες που μπορούμε να επιλέξουμε. Όσον αφορά στην ταχύτητα, θα χρειαστεί να εξολοθρεύσουμε έναν συγκεκριμένο αριθμό από zombies σε ένα προκαθορισμένο χρονικό διάστημα, ενώ για την εξάσκηση της ακρίβειας θα πρέπει σε κάθε περίπτωση να αποφύγουμε τα λάθη κατά την πληκτρολόγηση.

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480, ενώ δεν υπάρχουν επιλογές για μεγαλύτερες αναλύσεις. Γενικότερα θυμίζουν πάρα πολύ τα γραφικά του *House of the Dead*, αλλά διαθέτουν περισσότερα πολύ-γωνα και



Ο Magician από το House of the Dead κάνει και εδώ την εμφάνισή του.



Διάγραμμα των λέξεων που παρουσιάζονται στην οθόνη σας.

μεγαλύτερη λεπτομέρεια από αυτήν του "προγόνου" τους. Ο ήχος είναι πολύ καλός και συνεισφέρει κατά πολύ στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας που απαιτείται για ένα τέτοιο παιχνίδι. Ιδιαίτερα τα εφέ των zombies και των άλλων πλασμάτων, όταν αυτά πεθαίνουν, είναι πάρα πολύ καλά. Τέλος, ο χειρισμός δεν θα μπορούσε να είναι πιο απλός. Όλα γίνονται με το πληκτρολόγιο, καθώς είναι τέτοια η φύση του παιχνιδιού που απαιτείται συνεχής πληκτρολόγηση λέξεων από τον παίκτη. Προτού κλείσουμε το κομμάτι που αναφέρεται στο configuration του Typing of the Dead, να μην παραλείψουμε να αναφέρουμε πως υπάρχει επίσης δυνατότητα διαδικτυακού παιχνιδιού μέσω Internet.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οι εντυπώσεις που αποκομίζει ο παίκτης από αυτό το πρωτότυπο παιχνίδι είναι πολύ θετικές. Όταν ξεκινήσουμε την πληκτρολόγηση, ξεχνάμε να σταματήσουμε! Το παιχνίδι διαθέτει πάρα πολλά επίπεδα δυσκολίας, καθιστώντας το έτσι ιδανικό για παίκτες όλων των επιπέδων όσον αφορά στην πληκτρολόγηση. Κατά τις περιπλανήσεις μας θα συναντήσουμε διάφορα bonus αντικείμενα, τα οποία θα πρέπει να συλλέξουμε πατώντας

κάθε φορά το κατάλληλο γράμμα στο πληκτρολόγιο. Τα αντικείμενα χωρίζονται γενικότερα σε δύο κατηγορίες: αυτά που ενεργοποιούνται αυτόματα μόλις τα πάρουμε και εκείνα που τοποθετούνται στο inventory μας και τα ενεργοποιούμε όποτε εμείς επιθυμούμε.

Το Typing of the Dead ξεκινάει πολύ χαλαρά, απαιτώντας από τον παίκτη να πληκτρολογεί μόλις ένα-δύο γράμματα για να εξολοθρεύσει τους εχθρούς του. Όσο όμως το παιχνίδι προχωράει, η δυσκολία αυξάνεται, καθώς όλο και πιο δύσκολες και πολύπλοκες λέξεις εμφανίζονται στην οθόνη μας. Ιδιαίτερα στις τελικές αναμετρήσεις με τα bosses, τα δάχτυλά μας θα πρέπει να πάρουν κυριαρχικά φωτιά για να καταφέρουμε να νικήσουμε. Οι προτάσεις που θα πρέπει να πληκτρολογούμε, τις περισσότερες φορές αποτελούνται από ένα σύνολο λέξεων χωρίς κανένα νόημα. Αργότερα στο παιχνίδι θα χρειαστεί να κάνουμε χρήση και κάποιων έξτρα πλήκτρων, όπως είναι το Shift, καθώς στην οθόνη μας εμφανίζονται τα σύμβολα του θαυμαστικού, του ερωτηματικού ή της παρενθεσης. Σημειώνουμε επίσης πως δεν απαιτείται από το παιχνίδι να πατάμε space μεταξύ των λέξεων. Στα ανώτερα επίπεδα η δυσκολία θα αυξηθεί ακόμα περισσότερο, αφού εκτός από γρήγοροι θα χρειαστεί να είμαστε και ακριβείς. Πιο συγκεκριμένα, αν κατά την προσπάθειά μας να πληκτρολογήσουμε κάποια λέξη πατήσουμε λάθος πλήκτρο, χάνουμε κάποιο μέρος της ενέργειάς μας. Γενικότερα το παιχνίδι διαθέτει πολύ ενδιαφέρον gameplay, που θα ελκύσει από την πρώτη στιγμή τους παίκτες που θα ασχοληθούν μαζί του.

ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ

Το Typing of the Dead είναι ένα παιχνίδι που θα σας διασκεδάσει και με το παραπάνω. Πρόκειται ίσως για την ιδανικότερη λύση

αν θέλετε απλώς να περάσετε μερικές όμορφες στιγμές μπροστά από τον υπολογιστή σας χωρίς πολλή σκέψη. Τα πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας που διαθέτει το καθιστούν ιδανικό για όλους τους παίκτες, ανεξάρτητα από το πόσο γρήγορα πληκτρολογούν. Από την άλλη, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως ένας πολύ διασκεδαστικός οδηγός εκμάθησης πληκτρολόγησης. Ιδιαίτερα για όσους έχουν μόλις ξεκινήσει την ενασχόλησή τους με το πληκτρολόγιο, είναι ίσως ο καλύτερος τρόπος για να βελτιώσουν τις επιδόσεις τους. Μοναδικό πρόβλημα του παιχνιδιού ίσως είναι η μικρή αντοχή στο χρόνο, κάτι που συμβαίνει όμως με όλα τα αντίστοιχα παιχνίδια του είδους. Αγοράστε, λοιπόν, ένα άνετο πληκτρολόγιο, κάντε ένα καλό μασάζ στα δάχτυλά σας, περάστε από τα γραφεία μας να σας δώσουμε κάποια αρθρόκι να γραφτείτε για προπόνηση και είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε το παιχνίδι.



Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού κουβαλάνε πραγματικά πληκτρολόγια μαζί τους!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	82
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ	85



Ένα πρωτότυπο και διασκεδαστικό παιχνίδι που θα σας καθλώσει από την πρώτη στιγμή που θα ασχοληθείτε μαζί του. Εσείς θα μπορείτε να σκοτώσετε ένα zombie με τα γυμνα σας χέρια:

Hints & tips

Σε λίγο καιρό, όταν όλα θα ανθίσουν και ο ήλιος θα λάμψει ψηλά στον καταγάλανο ουρανό, ποιος θα θέλει να κάτσει σπίτι του και να παίζει παιχνίδια μπροστά στον υπολογιστή του; Κανείς - αν και δεν το πιστεύω... Γι' αυτό, όμως, είμαστε εμείς εδώ, για να σας βοηθήσουμε να τελειώσετε πιο γρήγορα τα παιχνίδια που σας ταλαιπωρούν ώστε να σας μείνει και λίγος χρόνος για καμιά βολτούλα! Πάμε, λοιπόν, να δούμε γρήγορα τι έχουμε για σας αυτόν το μήνα.

του Στάθη "Amandil" Λαμπρόπουλου
amandil@compupress.gr

CARNIVORES: ICE AGE

Θα ξεκινήσουμε με ένα παιχνίδι το οποίο μας μεταφέρει στην εποχή των παγετώνων. Σε αυτό θα πάρετε το ρόλο του κυνηγού και θα προσπαθήσετε να τα βάλετε με όλα τα τεράστια σαρκοβόρα που κυκλοφορούσαν εκείνη την εποχή. Για να μην καταλήξετε, όμως, στο στόμα αυτών των συμπαθητικών "μικρών" ζώων, φροντίσαμε για καλό και για κακό να σας βοηθήσουμε λίγο στο κυνήγι σας.



Για να ενεργοποιήσετε τα cheats πρέπει να πληκτρολογήσετε τη λέξη "debugur" την ώρα που παίζετε το παιχνίδι. Αυτό επίσης θα έχει ως αποτέλεσμα να σας αγνοούν οι δεινόσαυροι μέχρι να τους πυροβολήσετε. Στη συνέχεια μπορείτε να δοκιμάσετε και κάποιον από τους παρακάτω συνδυασμούς, για να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

- ▼ [CTRL]: Για να τρέχετε πιο γρήγορα
- ▼ [CTRL] + S: Για να κάνετε ένα super άλμα
- ▼ [SHIFT] + L: Τι θα λέγατε για μια πτήση;

- ▼ [SHIFT] + T: Για να βλέπετε το frame rate
- ▼ [SHIFT] + S: Για να έχετε slow motion
- ▼ [TAB]: Για να δείτε ολόκληρο το χάρτη

STARLANCER

Για το παιχνίδι αυτό της Microsoft είμαι σίγουρος ότι θα έχετε ακούσει κάποια πράγματα. Το παιχνίδι θα το αγαπήσουν πολύ όσοι θέλουν να μεταφέρονται πού και πού στο αχανές διάστημα για να πολεμούν μέσα από το cockpit κάποιου διαστημόπλοιου. Όσοι από εσάς το παίζετε και έχετε κάποια δυσκολία στο να προχωράτε στις επόμενες αποστολές του παιχνιδιού, θα νιώσετε ευτυχημένοι με το παρακάτω κόλπο. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε οποιαδήποτε αποστολή του παιχνιδιού, όταν θα βρι-



σκεστε στο κυρίως μενού, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL και γράψτε "rotate" χωρίς τα εισαγωγικά. Αν όλα πήγαν καλά, ένα (M) θα εμφανιστεί στην επάνω αριστερή πλευρά της οθόνης. Γράψτε τότε τον αριθμό της αποστολής που θέλετε να παίξετε και πατήστε CTRL+ENTER. Αυτό ήταν όλο.

ANNO 1602

Σε αυτό το παιχνίδι με τα ωραία γραφικά, θα έχετε την ευκαιρία να γράψετε την ιστορία από την αρχή. Θα σας δώσει την ευκαιρία να φτιάξετε το δικό σας πολιτισμό και να τον οδηγήσετε στην ευημερία. Πρόκειται για ένα παιχνίδι αποίκησης και στρατηγικής, το οποίο μοιάζει με τα παιχνίδια της σειράς Settlers και έχει πολύ ωραία γραφικά. Όσοι το έχουν παίξει ίσως να μην ξέρουν ότι υπάρχουν και κάποια cheats με τα οποία μπορούν να κάνουν πιο εύκολη τη διακυβέρνηση του κράτους τους. Για να τα ενεργοποιήσετε θα πρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να κρατήσετε πατημένα τα πλήκτρα [CTRL] + [SHIFT] + [ALT] + W. Τότε, στην κάτω αριστερή πλευρά της οθόνης σας θα εμφανιστεί ο κέρσορας. Πληκτρολογήστε το νούμερο 2061 και στη συνέχεια πατήστε το [ENTER]. Μετά πατήστε τα πλήκτρα A και [ENTER] κι έτσι θα ενεργοποιηθεί το cheat mode. Τώρα, μπορείτε να εισάγετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα.



- ▼ [SHIFT] + M: Για να αποκτήσετε περισσότερα χρήματα
- ▼ [SHIFT] + Z: Για να έχετε στη διάθεσή σας περισσότερα τούβλα
- ▼ [SHIFT] + K: Για να αποκτήσετε μερικά παραπάνω κανόνια
- ▼ [SHIFT] + H: Για να αποκτήσετε περισσότερα ξύλα
- ▼ [SHIFT] + T: Για να αποκτήσετε περισσότερα εργαλεία
- ▼ gold: Ο,τι λείει η λέξη, θα αποκτήσετε μπλόκο χρυσάφι
- ▼ fastgame: Για όσους βιάζονται. Θα αποκτήσετε με μιας όλα τα κτίρια

WHEEL OF TIME

Πρόκειται για ένα πολύ ωραίο παιχνίδι shoot' em up σε έναν τρισδιάστατο κόσμο που χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Unreal. Συνδυάζει τη δράση των shoot' em up παιχνιδιών προοπτικής πρώτου προσώπου με μερικά στοιχεία στρατηγικής και RPG. Όπως και κάθε άλλο παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του και τους gamers έχει μερικά cheats για να σας βοηθήσουν στις δύσκολες στιγμές. Για να τα ενεργοποιήσετε πρέπει να ανοίξετε το παράθυρο της κονσόλας πατώντας το πλήκτρο "~" και μετά μπορείτε να πληκτρολογήσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε και το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

- ▼ God: Για να γίνετε άτρωτος
- ▼ Fly: Για να μπορείτε να πετάτε
- ▼ Walk: Για να περπατάτε
- ▼ Ghost: Για να μπορείτε να περνάτε μέσα από τοίχους



- ▼ **Allammo:** Για να έχετε διαθέσιμα όλα τα όπλα και πυρομαχικά
- ▼ **Killpawns:** Για να σκοτώσετε αμέσως όλα τα τέρατα
- ▼ **Playersonly:** Για να σταματήσει ο χρόνος
- ▼ **Invisible 1:** Για να γίνετε αόρατος
- ▼ **Invisible 0:** Για να γίνετε και πάλι ορατός
- ▼ **Behindview 1:** Για να βλέπετε τη δράση από προοπτική τρίτου προσώπου
- ▼ **Behindview 0:** Για να επαναφέρετε την προοπτική πρώτου προσώπου
- ▼ **Switchlevel:** Για να περάσετε γρήγορα στο επόμενο επίπεδο

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2

Αν και κανονικά ως ιππότες Jedi δεν θα έπρεπε να έχετε πρόβλημα με το παιχνίδι, υποθέτω ότι κάποιοι από εσάς ίσως να μην έχετε περάσει από όλα τα στάδια της εκπαίδευσης. Εσείς, λοιπόν, δικαιούστε λίγη βοήθεια! Καθώς παίζετε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "T" και στη συνέχεια πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς για το αντίστοιχο αποτέλεσμα:



- ▼ **5858lv:** Για να εμφανιστεί ολόκληρος ο χάρτης του παιχνιδιού
- ▼ **jediwannabe:** Για να γίνετε άτρωτοι
- ▼ **red5:** Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα του παιχνιδιού
- ▼ **eriamjh:** Για να μπορείτε να πετάτε
- ▼ **slowmo 1:** Για αργή κίνηση του παιχνιδιού
- ▼ **thereisnotry:** Για να επιλέξετε ένα καινούριο επίπεδο
- ▼ **pinotnoir 1:** Για να παίζετε το επίπεδο από την αρχή
- ▼ **sithlord:** Για να γίνετε ο άρχοντας του σκότους
- ▼ **whiteflag 1:** Για να απενεργοποιήσετε όλα τα παραπάνω

FROGGER 3D

Οι πιο παλιοί gamers είμαι σίγουρος ότι έχουν περάσει αρκετές ώρες παίζοντας το παιχνίδι Frogger, στο οποίο έπρεπε να βοηθήσουμε ένα μικρό βάτραχο να περάσει στην απέναντι όχθη. Αν και απλό, ήταν ένα πάρα πολύ δια-



σκεδαστικό και εθιστικό παιχνίδι. Το Frogger 3D είναι μία μεταφορά του παιχνιδιού στη σημερινή πραγματικότητα. Όσοι χρειάζεστε βοήθεια θα πρέπει να πληκτρολογήσετε τους παρακάτω κωδικούς, χωρίς να ξεχνάτε ότι η πράταση των κωδικών θα πρέπει να γραφτεί με κεφαλαία γράμματα.

- ▼ **TIME FLIES WHEN YOU'RE HAVING TROUBLE:** Για να έχετε άπειρο χρόνο στη διάθεσή σας.
- ▼ **I AM THE KING OF THE WORLD:** Για να γίνετε άτρωτοι και να μη φοβάστε τίποτα.
- ▼ **WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME:** Για να επιλέξετε το επίπεδο που θέλετε να παίζετε.

ARMORED FIST 2

Με το Armored fist 2 θα βρεθείτε στη θέση ενός άρματος μάχης και θα σπείρετε τον όλεθρο και την καταστροφή στους εχθρούς σας. Πρόκειται για ένα παιχνίδι εξομοίωσης μαχών με άρματα μάχης. Όσοι παίζετε το παιχνίδι, μπορείτε να κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο "Backspace" και να πληκτρολογήσετε τη λέξη "kyle", χωρίς τα εισαγωγικά. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να αποκατασταθούν όλες οι φθορές του άρματός σας και να εφοδιαστείτε με καύσιμα.

TAKE NO PRISONERS

Οι δημιουργοί των πολύ καλών Hexen και Heretic μας προσέφεραν και αυτό το 3D action παιχνίδι, στο οποίο παρακολουθείτε τη δράση από ψηλά. Για να μη βρεθείτε στη δυσάρεστη θέση στην οποία θα ισχύσει ο τίτλος του παιχνιδιού για σας, φροντίσαμε να σας δώσουμε μερικούς κωδικούς που θα κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη. Για να εισαγάγετε τους κωδικούς θα πρέπει ενώ παίζετε το παιχνίδι να πατήσετε τα πλήκτρα SHIFT και "-". Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου στο οποίο μπορείτε να πληκτρολογήσετε τον κωδικό που θέλετε.

- ▼ **Juggernaut:** Για να γίνετε άτρωτοι
- ▼ **Dir maps:** Για να αποκτήσετε έναν πλήρη κατάλογο με όλους τους χάρτες του παιχνιδιού
- ▼ **Map X:** Για να πάτε άμεσα στο σημείο X

- ▼ **Suicide:** Για να αυτοκτονήσετε, όταν δείτε ότι δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα άλλο
- ▼ **Ode to jack:** Για να εξαφανιστούν όλοι οι αντίπαλοι.

BATTLEZONE

Σε αυτό το αξιόλογο παιχνίδι σας δίνεται η ευκαιρία να πιλοτάρετε είκοσι οχήματα, τα οποία έχουν εξοπλιστεί με μηχανισμούς αντιβαρύτητας αλλά και πάρα πολλά όπλα καταστροφής. Κάποιοι, βέβαια, θα αντιμετωπίσετε προβλήματα, οπότε μπορείτε ενώ παίζετε το παιχνίδι να κρατήσετε πατημένα τα πλήκτρα [SHIFT] + [CTRL] και να γράψετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- ▼ **BZFREE:** Για να αποκτήσετε απεριόριστους πιλότους
- ▼ **BZBODY:** Για να αποκτήσετε άπειρες ασπίδες προστασίας
- ▼ **BZTNT:** Για να αποκτήσετε άπειρα πυρομαχικά
- ▼ **BZVIEW:** Για να ανακαλύψετε όλα τα εχθρικά ραντάρ
- ▼ **BZRADAR:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο χάρτη του παιχνιδιού

BATTLEZONE 2

Η συνέχεια του προηγούμενου παιχνιδιού. Επεκτείνει πάρα πολύ τη δράση του και του προσθέτει πάρα πολλά καινούρια στοιχεία. Οι κωδικοί, βέβαια, έχουν αλλάξει αλλά οι πράκτορες του "PC Master" κατάφεραν να τους



εξασφαλίσουν για σας! Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τα cheats, θα πρέπει να πατήσετε τα πλήκτρα [ALT] + [SHIFT] και να εισαγάγετε τους παρακάτω κωδικούς:

- ▼ **TEDONTDIE:** Για να εμφανιστεί ο πλήρης χάρτης κάθε τοποθεσίας
- ▼ **TEBUFFY:** Για να γίνετε άτρωτοι
- ▼ **TEDEADITE:** Για να έχετε άπειρα πολεμοφόδια

CAESAR III

Δεν είναι εύκολη η δουλειά ενός Καίσαρα. Το να κτίσετε μία αυτοκρατορία σαν τη Ρωμαϊκή απαιτεί πολλές ικανότητες, ή τη χρήση κάποιων cheats! Ενώ λοιπόν παίζετε το παιχνίδι

Hints & tips

κάντε δεξί κλικ σε ένα πιγάδι. Στη συνέχεια πατήστε τα πλήκτρα [ALT] + [K] κι έτσι θα ενεργοποιήσετε το cheat mode - σε μερικές εκδόσεις ίσως χρειαστεί να πατήσετε και το πλήκτρο [CTRL] μαζί με το [ALT]. Αν το κάνετε σωστά, μπορείτε να πατήσετε τα παρακάτω πλήκτρα για να έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

- ▼ [ALT] + [V]: Για να νικήσετε άμεσα
- ▼ [ALT] + [C]: Για να πάρετε επιπλέον λεφτά (θα πιάσει μόνο αν έχετε λιγότερα από 5.000Dn)

CULTURES

Για το εξαιρετικό αυτό παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των Vikings θα διαβάσατε ενδεχομένως την αναλυτική παρουσίασή του στο τεύχος 135. Σε αυτό το τεύχος θα σας αποκαλύψουμε ένα μικρό κόλπο, για να μπορέσετε να επιταχύνετε τη ροή του χρόνου και να



τελειώσετε πιο γρήγορα τις αποστολές σας. Για να το πετύχετε αυτό πατήστε το πλήκτρο [F2] και γράψτε "funspeedup" (χωρίς εισαγωγικά). Αυτό θα επιταχύνει το παιχνίδι και θα βάλει ένα μικρό ζευγάρι πόδια να τρέχουν στην αριστερή γωνία της οθόνης (αν το κάνετε σωστά). Αν θέλετε να επανέλθει στο κανονικό Mode το παιχνίδι, απλώς πιέστε το πλήκτρο [P] ή οποιοδήποτε πλήκτρο έχετε βάλει εσείς ως κουμπί για παύση.

EXPENDABLE

Αν τα βρείτε δύσκολα σε αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι δράσης, ξεκινήστε το με την παράμετρο -whostayedlateagain. Τώρα, όταν θα παίζετε, πατήστε το μείον [-] από το αριθμητικό πληκτρολόγιο, πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς και μετά πατήστε και πάλι το [-].

- ▼ **bod**: Για να ενεργοποιηθεί το cheat mode
- ▼ **babarapa**: Για να πάρετε παραπάνω credits
- ▼ **crystalips**: Για παραπάνω ζωές
- ▼ **zippy**: Για να ενεργοποιήσετε το god mode
- ▼ **albertofrog**: Grenade boost
- ▼ **mrbenknip**: Για να περάσετε επίπεδο
- ▼ **bucketofchicken**: Για να έχετε άποψη από πίσω

FREESPACE 2

Είναι ένα παιχνίδι που μοιάζει αρκετά με το Starlancer. Θα βρεθείτε και πάλι στο αχανές διάστημα, πίσω από το cockpit τρομερών διαστημόπλοικων για να δώσετε και πάλι σκληρές μάχες επιβίωσης! Για να ενεργοποιήσετε τα cheats του παιχνιδιού θα πρέπει την ώρα που



παίζετε να πληκτρολογήσετε www.freespace2.com. Ναι, δεν έκανα λάθος, πληκτρολογήστε τη διεύθυνση του παιχνιδιού στο Internet. Τώρα μπορείτε να πατήσετε κάποιον από τους παρακάτω συνδυασμούς πλήκτρων, για να έχετε το αποτέλεσμα που θέλετε. Για να δουλέψουν, όμως, θα πρέπει να κρατάτε πατημένο ταυτόχρονα και το πλήκτρο [~].

- ▼ [ALT] + [K]: Για να κάνετε ζημιά στο πλοίο σας
- ▼ [K]: Για να καταστρέψετε το στόχο σας
- ▼ [SHIFT] + [W]: Για να έχετε άπειρα όπλα για όλα τα σκάφη
- ▼ [W]: Για να έχετε άπειρα όπλα αλλά μόνο για το σκάφος σας
- ▼ [G]: Για να ολοκληρώσετε όλα τα primary goals μεριάς
- ▼ [SHIFT] + [G]: Για να ολοκληρώσετε όλα τα secondary goals
- ▼ [ALT] + [G]: Για να ολοκληρώσετε όλα τα bonus goals

GRAND TOURING

Σε αυτό το παιχνίδι με αυτοκίνητα μπορείτε να ενεργοποιήσετε τα cheats, αν αντί για το όνομά σας πληκτρολογήσετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς και πατήσετε το πλήκτρο [ENTER].



- ▼ **GIMME8CARS**: Για να πάρετε όλα τα αυτοκίνητα
- ▼ **MOREWELLY**: Για να έχετε πιο γρήγορο αυτοκίνητο
- ▼ **BONUSMOTA**: Για να πάρετε ένα έξτρα αυτοκίνητο
- ▼ **CATCHUP**: Για να είστε πιο γρήγορος στις στροφές

HELLFIRE

Αν και δεν νομίζω να υπάρχουν ακόμα άτομα που συνεχίζουν να παίζουν το Hellfire, αφού τώρα πια όλοι πρέπει να συνωστίζονται στους servers της Blizzard για να παίξουν το Diablo 2, θα δώσω το παρακάτω κόλπο για όποιον ασχολείται ακόμη με το παιχνίδι. Δημιουργήστε στον κατάλογο εγκατάστασης του παιχνιδιού το αρχείο command.txt με το Notepad και γράψτε την εξής γραμμή:

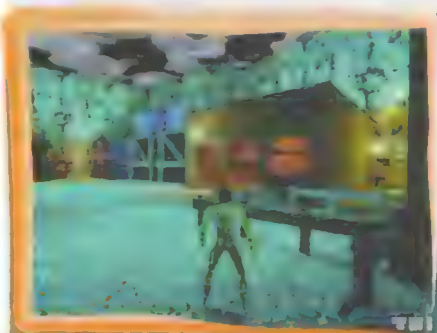
multitest cowquest theoquest bardtest barbariantest

Αποθηκεύστε το αρχείο και τρέξτε το Hellfire. Τώρα θα μπορείτε να διαλέξετε έναν επιπλέον χαρακτήρα, τον Bard, ενώ θα έχετε πρόσβαση σε δύο ακόμα quests.

HERETIC 2

Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να εισάγετε τα cheats από την κονσόλα, η οποία ανοίγει με το κλασικό πλήκτρο [~].

- ▼ **playbetter**: Ανοίγει/κλείνει το god mode
- ▼ **twoweeks**: Ανοίγει/κλείνει το powerup



- ▼ **meatwagon**: Για να σκοτώσετε όλα τα τέρατα, εκτός από τα BOSS
- ▼ **victor**: Για να σκοτώσετε όλα τα τέρατα, ακόμα και τα BOSS

HEXEN 2

Και σε αυτό το παιχνίδι οι κωδικοί μπορούν να εισαχθούν από την κονσόλα, η οποία και πάλι ενεργοποιείται με το πλήκτρο [~]. Προσέξτε μόνο να βάλετε τους παρακάτω κωδικούς με μικρά γράμματα.

- ▼ **god**: Για να ενεργοποιήσετε το god mode
- ▼ **noclip**: Για να περνάτε μέσα από τοίχους σαν φάντασμα

- ▼ **notarget:** Για να σας αγνοούν οι εχθροί σας
- ▼ **chase_active:** Για να αλλάξετε την κάμερα του παιχνιδιού
- ▼ **give h x:** Σας δίνει x ενέργεια (όπου x από 1 έως 999)
- ▼ **give 2-4:** Σας δίνει τα όπλα από 2 έως 4 (διαφορετικά ανάλογα με το χαρακτήρα)
- ▼ **changelevel:** Επιλέγετε επίπεδο

RAYMAN 2

Το Rayman 2 είναι ένα πολύ καλό action παιχνίδι, με ωραία γραφικά που θυμίζουν έντονα comics. Για να βάλετε τα cheats που σας δίνουμε, πατήστε το πλήκτρο [ESC] για να πάτε στο μενού και πληκτρολογήστε:

- ▼ **GOTHERE:** Για να έχετε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα



- ▼ **GLOWFIST:** Για να έχετε μεγαλύτερη δύναμη πυρός
- ▼ **GIMMELIFE:** Για να πάρετε ακόμα πέντε ζωές
- ▼ **GIMMELUMZ:** Για να πάρετε πέντε lumz
- ▼ **GLoboXRULES:** Για να έχετε όλες τις δυνάμεις

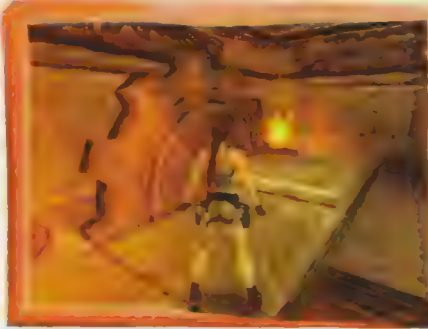
TOMB RAIDER 3

Κάποιοι παίζουν ακόμα το τρίτο παιχνίδι της σειράς, όσο κι αν σας φαίνεται παράξενο. Για τους αναγνώστες μας, λοιπόν, που έχουν πρόβλημα με το συγκεκριμένο παιχνίδι υπάρχει ένα κόλπο για να περάσετε σε επόμενη πίστα: τραβήξτε τα πιστόλια, κάντε ένα βήμα πίσω, κάντε ένα βήμα μπροστά, σκύψτε και ξανασηκωθείτε,



κάντε τρεις περιστροφές γύρω από τον εαυτό σας, πηδήξτε μπροστά και (αν δεν πάτε κραμπα) θα παίξετε το επόμενο επίπεδο! Επίσης, αν θέλετε να πάρετε όλα τα όπλα, κάντε ό,τι κάνετε και προηγουμένως, αλλά τώρα στο τελικό βήμα μην πηδήξετε προς τα μπροστά. Πηδήξτε προς τα πίσω!

Υπάρχει κι ένας τρόπος για να ανατινάξετε τη Lara - δεν ξέρω γιατί να θέλετε να ανατινάξετε τέτοιο κορμί, αλλά τέλος πάντων, καταλα-



βαίνω ότι μερικές φορές θέλετε να ξεσπάσετε κάπου. Θα κάνετε ό,τι κάνετε για να πάρετε όλα τα όπλα, αλλά τώρα αντί για τα πιστόλια σας βγάλτε μία φωτοβολίδα!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Ας περάσουμε τώρα στο επόμενο παιχνίδι της σειράς Tomb Raider. Υπάρχουν κι εδώ κάποια κόλπα τα οποία θα σας βοηθήσουν στα δύσκολα σημεία.

Για να περάσετε επίπεδο γυρίστε τη Lara, ώστε να κοπάζει ακριβώς προς το βορρά (χρησιμοποιήστε την πυξίδα στο inventory). Πηγαίνετε στο Load Game, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα H+E+L+P και αφήστε τα. Μετά κλείστε το inventory και έτσι θα περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

Για να έχετε άπειρα αντικείμενα κάντε ό,τι και προηγουμένως, μόνο που τώρα τα πλήκτρα που πρέπει να κρατήσετε πατημένα είναι τα G+U+N+S.

Για όλα τα όπλα: Αφού βάλατε άπειρα αντικείμενα, κλείστε και ξανανοίξετε το inventory, πηγαίνετε στο large medipak και πατήστε ταυτόχρονα τα W+E+A+P+O+N+S.

GUNMAN CHRONICLES

Σε αυτό το παιχνίδι της Sierra Studios, το οποίο χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Half-Life, μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι με την παράμετρο: -dev -console -game rewolf (π.χ. c:\games\gunman\gunmangunman.exe -dev -console -game rewolf). Τότε θα μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο ["] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να ανοίξετε την κονσόλα,



στην οποία έχετε τη δυνατότητα να πληκτρολογήσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- ▼ **/god:** God mode
- ▼ **/noclip:** No clipping mode (περνάτε μέσα από τοίχους)
- ▼ **/impulse 101:** Όλα τα όπλα και τα πυρομαχικά
- ▼ **/map x:** Οπου x το όνομα ενός από τους παρακάτω χάρτες

- | | |
|--------------|-----------|
| ▼ takeoff | ▼ rebar2k |
| ▼ rusted | ▼ rebar2l |
| ▼ meltdown | ▼ rebar3b |
| ▼ highnoon | ▼ rebar3d |
| ▼ frontier | ▼ rebar3e |
| ▼ cinematic | ▼ rust1 |
| ▼ cinematic2 | ▼ rust2a |
| ▼ cinematic3 | ▼ rust2b |
| ▼ cinematic4 | ▼ rust3a |
| ▼ city1a | ▼ rust4a |
| ▼ city1b | ▼ rust4b |
| ▼ city2a | ▼ rust4c |
| ▼ city2b | ▼ rust5a |
| ▼ city3a | ▼ rust6a |
| ▼ city3b | ▼ rust6b |
| ▼ end1 | ▼ rust6c |
| ▼ end2 | ▼ rust6d |
| ▼ mayan0a | ▼ rust7a |
| ▼ mayan0b | ▼ rust7b |
| ▼ mayan1 | ▼ rust7c |
| ▼ mayan3a | ▼ rust7d |
| ▼ mayan4 | ▼ rust7e |
| ▼ mayan6 | ▼ rust8a |
| ▼ mayan8 | ▼ rust9a |
| ▼ rebar0a | ▼ west1 |
| ▼ rebar0b | ▼ west2 |
| ▼ rebar2a | ▼ west3a |
| ▼ rebar2b | ▼ west3b |
| ▼ rebar2c | ▼ west4a |
| ▼ rebar2d | ▼ west4b |
| ▼ rebar2e | ▼ west5b |
| ▼ rebar2f | ▼ west6a |
| ▼ rebar2g | ▼ west6b |
| ▼ rebar2h | ▼ west6c |
| ▼ rebar2i | ▼ west6d |
| ▼ rebar2j | ▼ west6e |

MESSIAH: Bob vs Satan

Μέρος Β'

Πιστός στην υπόσχεση που σας έδωσα, συνεχίζω σε αυτό το τεύχος τη λύση του Messiah. Αυτό είναι και το τελευταίο μέρος της λύσης. Επιτέλους, πλησιάζει η ώρα που ως Bob θα νικήσετε τον Σατανά και θα επικρατήσει και πάλι το καλό.

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Οταν πάρετε ξανά τον έλεγχο του Bob θα βρίσκεστε στην κορυφή ενός ασανσέρ-πλατφόρμας. Κάνετε μεταβολή και κοιτάζετε την πύλη απέναντί σας. Εδώ θέλει προσοχή. Πίσω από την πύλη υπάρχει ένας αστυνομικός που κάνει περιπολία. Εμπόδια μπροστά σας ώστε να μη φανείτε όταν ανοίξει η πύλη δεν υπάρχουν. Θα πρέπει, λοιπόν, να ξέρετε πότε πρέπει να ανοίξετε την πύλη, για να μη γίνετε αντιληπτοί (κάτι που θα ισοδυναμούσε με σίγουρο θάνατο). Αυτό όμως είναι αδύνατο! Επομένως εφαρμόζουμε το εξής τρικ... Αλλά πρώτα κάνετε ένα save!

Σταθείτε λίγο πιο δεξιά από το κεντρικό χώρισμα της πόρτας. Πατήστε το κουμπί για να ανοίξει και καθώς ανοίγουν τα δύο φύλλα της, με δεξιά πλάγια βήματα (side-stepping) ακολουθήστε την άκρη του δεξιού φύλλου. Δηλαδή θα προχωρείτε δεξιά, αλλά κοιτώντας ευθεία και καλυπτόμενοι από την άκρη της πόρτας. Μόλις φτάσετε στην άκρη, το φύλλο δεν θα κλείσει τελείως, επομένως δεν θα χάσετε την κάλυψή σας. Αλλά επειδή δεν βρίσκεται κανείς στο κέντρο, η πόρτα

θα αρχίσει να ξανακλείνει. Καιρός να κάνετε το ακριβώς ανάποδο. Με αριστερά πλάγια βήματα ακολουθήστε το φύλλο μέχρι το κέντρο. Μόλις, όμως, φτάσετε εκεί η πόρτα θα αρχίσει να ξανοίγει κ.ο.κ.

Η ανωτέρω μέθοδος δεν περιγράφηκε για να χάσετε την ώρα σας με ανούσιες μανούβρες. Εννοείται ότι όλη αυτή την ώρα θα παρακολουθείτε τις κινήσεις του αστυνομικού (γι' αυτό είπα side-stepping κι όχι "κινηθείτε δεξιά" κ.λπ.) και μόλις δείτε ότι έχει στρέψει την πλάτη του σε εσάς, θα ορμήξετε μέσα στο δωμάτιο. Κινηθείτε απευθείας στο τανκ που βρίσκεται αμέσως μπροστά. Πάρτε τέτοια θέση ώστε πάλι να μην είστε ορατοί από τον αστυνομικό. Μόλις τον δείτε να περνάει δίπλα από το τανκ προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση, κάνετε τον κύκλο του τανκ ώστε να βρεθείτε από πίσω του και μπειτε στο εσωτερικό του!

κατε), ανοίξτε την πόρτα και μπειτε στον απέναντι γυάλινο δάλαμο. Ενεργοποιήστε την πύλη στα αριστερά και μπειτε σε αυτή. Στρίψτε δεξιά και χρησιμοποιήστε το ασανσέρ που φυλάνε οι δύο αστυνομικοί. Θα βρεθείτε σε μία αίθουσα που ελέγχει την ενέργεια στα ασανσέρ. Προς το παρόν, είναι απενεργοποιημένα. Θα μπορούσατε να τα ενεργοποιήσετε, αλλά αυτό θα άναβε το συναγερμό, με αποτέλεσμα να καταφθάνουν εντός ελάχιστων δευτερολέπτων κι άλλοι αστυνομικοί για να σας κάνουν παρέα... Κι αν μην ξεχνάμε και τον άλλον τον αστυνομικό που ήδη φυλάει την αίθουσα! Δυστυχώς, όμως, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα ασανσέρ, γι' αυτό ο διακόπτης πρέπει να πατηθεί. Πρώτα όμως θα πάρετε τα αναγκαία μέτρα.

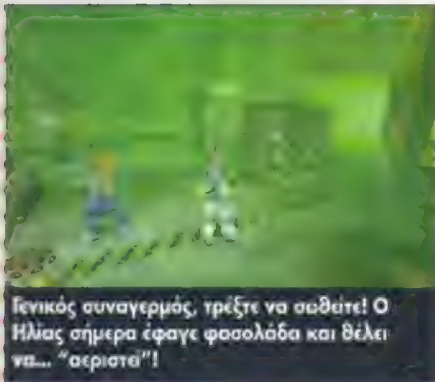
Πυροβολήστε εξ αποστάσεως το φύλακα ώστε να μη χρειαστεί δεύτερη βολή για να τα τινάξει. Πάρτε το φλογοβόλο από τη θήκη. Πατήστε το κουμπί για να ενεργοποιηθούν τα ασανσέρ και πηγαίνετε αμέσως στη γωνία της πόρτας του ασανσέρ με το φλογοβόλο ανά χείρας έτοιμο να κάνει το καθήκον του. Μόλις ανοίξει η πόρτα, δείξτε στους ευγενείς καλεσμένους σας ότι ξέρετε να κάνετε καλό barbecue. Πιστεύω μία δόση από το φλογοβόλο θα τους αφήσει πέρα για πέρα ικανοποιημένους. Τέλος, ανοίξτε την άλλη πόρτα (αυτή από την οποία ΔΕΝ μπήκατε) και βγείτε στο "μπαλκόνι".

Χωρίς πολλή σκέψη εκτελέστε μία μεγαλόπρεπη βουτιά στο κενό! Φροντίστε, όμως, να εγκαταλείψετε το χαρακτήρα

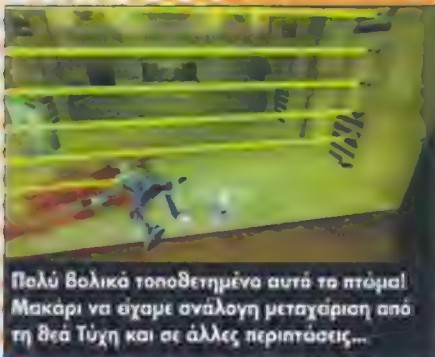
Εύκολο, ε;! Στην πραγματικότητα είναι πιο εύκολο απ' όσο νομίζετε, αρκεί να καταλάβετε τι σας λέω να κάνετε (πάντως, αναλυτικότερα δεν γινόταν να το περιγράψω!).

Προχωρήστε ευθεία (συγκριτικά με την κατεύθυνση που ακολουθήσατε όταν μπη-





Γενικός συναγερμός, τρέξτε να σωθείτε! Ο Ηλίας σήμερα έφαγε φασολάδα και θέλει να... "ακριστα"!



Πολύ βολικά τοποθετημένα αυτά τα πτώμα! Μακάρι να είχαμε ανάλογη μεταχείριση από τη θεά Τύχη και σε άλλες περιπτώσεις...



Ένα bonus ψαροντούφεκο. Μόνο που θα είναι λίγο δύσκολο να το κουβαλήσω με τον Bob. Φροντίστε, λοιπόν, να μην κάνετε το ίδιο λάθος.

σας τη στιγμή της πτώσης και με τα φτερά σας να προσγειωθείτε ομαλά. Η επιτροπή υποδοχής αποτελείται από έναν μηχανικό, τον οποίο θα γνωρίσετε "εκ των έσω"! Είστε πλέον στο ίδιο δωμάτιο από το οποίο αρχίσατε το δεύτερο μέρος. Όμως πια δεν έχετε τον αστυνομικό για να ανοίξετε την πόρτα! Όπως πάντα, ωστόσο, υπάρχει και η πλάγια οδός...

ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ ΜΕ ΗΘΟΣ!

Για άλλη μία φορά θα πρέπει να αφαιρέσετε μία ανθρώπινη ζωή, αλλά μην ξεχνάτε πως όλα αυτά γίνονται για τη σωτηρία της ανθρωπότητας (ακόμη ένα από τα καυστικά έμμεσα μηνύματα που περνάει το παιχνίδι...). Τέλος πάντων, αν παρατηρήσετε το δωμάτιο, θα δείτε πως ένας μηχανικός έχει ανεβάσει με μία ανυψωτική πλατφόρμα ένα tank και βρίσκεται από κάτω και το επιδιωρώνει. Δίπλα, μάλιστα, υπάρχει και μία κονσόλα ελέγχου ανύψωσης της πλατφόρμας. Μια και δεν έχετε κάτι καλύτερο να κάνετε (προς το παρόν, είστε παγιδευμένοι στο δωμάτιο), παίξτε με την

κονσόλα! Το tank θα αρχίσει να κατεβαίνει, ο τεχνικός δεν θα προλάβει να τραβηχτεί και θα γίνει sandwich από τις λαμαρίνες.

Έχοντας κάνει αυτό, σε μερικά δευτερόλεπτα θα μπει από την πόρτα ένας Medic. Δαιμονίστε τον Medic, προσέχοντας όμως να μη σας αντιληφθεί ο αστυνομικός πίσω από το tank (κάπως απίδανο να συμβεί, αλλά το αναφέρω για καλό και για κακό). Τώρα, η κατάσταση έχει ως εξής: Πρέπει να υπερφορτώσετε τον αντιδραστήρα, χρησιμοποιώντας το Rad-bot, ένα robotάκι που βρίσκεται στο δεύτερο όροφο και πρέπει να πάει μέχρι τον -2 όροφο. Το πρόβλημα είναι ότι θα πρέπει να το μεταφέρετε μόνος σας, όροφο όροφο, πατώντας ένα κουμπί στην ανάλογη κονσόλα κάθε φορά. Πού το δύσκολο, θα αναρωτηθείτε. Ελα, όμως, που κάθε δωμάτιο περιφρουρείται από αστυνομικούς, οι οποίοι είναι διατεθειμένοι να σας κάνουν σκόνη αν σας δουν να πειράζετε τους διακόπτες... Μοναδική λύση είναι η μεθοδική εξόντωση όλων των

αστυνομικών, κάτι όχι και τόσο εύκολο, ειδικά αν δεν είστε action gamer. Εμπρός στον αγώνα, λοιπόν!

Πάρτε ξανά το δρόμο που πήρατε και πριν και βρεθείτε στο δωμάτιο με τους δύο τεχνικούς και τους ανελκυστήρες. Πάρτε αυτόν που βρίσκεται ακριβώς απέναντί σας (κι όχι αυτόν στα δεξιά που χρησιμοποιήσατε προηγουμένως) και ανεβείτε στον πρώτο όροφο. Προσπεράστε τους πάντες και ανεβείτε με τον άλλο ανελκυστήρα στο δεύτερο όροφο. Εκεί υπάρχουν ένα τεχνικός και δύο αστυνομικοί, ένας μεσαιός κι ένας ελαφρύς. Το μονοπάτι περιπολίας του μεσαιού προσφέρεται για δαιμονισμό (δεν έχει οπτική επαφή με τον Light Corp και σε κάποια στιγμή σάς γυρνάει την πλάτη). Δαιμονίστε τον και μετά πηγαίνετε δίπλα στον Light Corp, μπειτε σε zoom mode, κεντράρετε ώστε το κέντρο της οδόνης να βλέπει το κεφάλι του Corp, τραβήξτε το όπλο σας και πυροβολήστε (όλα αυτά για να πεθάνει με μία σφαίρα και παράλληλα να μην έχει περιδώριο αντίδρασης).

Ένας όροφος "καθαρός". δύο μας έμειναν ακόμη. Κατεβείτε έναν όροφο. Εδώ υπάρχουν επίσης δύο αστυνομικοί. Ένας Heavy Corp με φλογοβόλο κι ένας medium με machinegun. Πηγαίνετε δίπλα στον medium και επαναλάβετε την ίδια διαδικασία (zoom, κεντράρισμα στο κεφάλι, τραβάτε το όπλο και πυροβολείτε). Βγείτε αμέσως από zoom mode γιατί ο Heavy Corp έρχεται να σας προϋπαντήσει... Εντοπίστε τον και φυτέψτε του μερικές σφαίρες στα σωθικά. Το όπλο που κρατάτε σας δίνει τρομακτικό πλεονέκτημα έναντι του αντιπάλου.

Τρίτος όροφος που θέλει "καθάρισμα" είναι ο -1. Γι' αυτό μπειτε στο ασανσέρ και κατεβείτε δύο ορόφους. Εκεί υπάρχουν τρεις μεσαιόι αστυνομικοί. Δυστυχώς, εδώ θα τα βρείτε σκούρα. Δεν έχω βρει τρόπο για να τους σκοτώσετε εύκολα, οπότε θα πρέπει να το κάνετε με τον... πατροπαράδοτο τρόπο. Πηγαίνετε στην απέναντι γωνία και σκοτώστε με τον «κλασικό πια» τρόπο (zoom και σφαίρα στο κεφάλι) τον



Φορτίζοντας το maser.

έναν από τους τρεις. Οι άλλοι δύο καταλαβαίνουν και ορμάνε εναντίον σας. Ευτυχώς, τα κουτιά σχηματίζουν ένα μικρό φρούριο, οπότε μπορείτε να κρυφτείτε από πίσω κι αν βλέπετε ότι πλησιάζουν, πετάξτε χειροβομβίδες. Μόνο έτσι θα σωθείτε... Αν παίζετε στο hard, θα δυσκολευτείτε αρκετά, αλλά σας έχω εμπιστοσύνη ότι θα τα καταφέρετε. Εδώ τα κατάφερα εγώ, που δεν είμαι και καλός στα actions... Ψέματα λέω, είμαι καλός!

Το μόνο που μένει είναι να ξεφορτωθείτε και τον αστυνομικό που κουβαλάτε και να μεταφέρετε το Rad-bot με τη βοήθεια τεχνικού. Πηγαίνετε στον πρώτο όροφο. Αν είστε στα δύο πρώτα επίπεδα δυσκολίας, ρίξτε μία-δύο χειροβομβίδες κάθετα στον τοίχο, ώστε να επιστρέψουν σε εσάς, και... τετέλεσται. Αυτό όμως δεν μπορεί να γίνει στο hard, γιατί ο Bob δεν βγαίνει από το σώμα του ξενιστή, αλλά πεθαίνει μαζί με αυτόν. Θα πρέπει, λοιπόν, να εφαρμόσετε το εξής: Σκαρφαλώστε σε ένα ψηλό κιβώτιο και πηδήξτε κάτω. Κάθε φορά θα χάνετε από 5 health. Όταν πρόκειται να εκτελέσετε το μοιραίο πήδημα, πηδήξτε, αλλά βγείτε παράλληλα κι από το χαρακτήρα. Ο αστυνομικός πέφτει και σκοτώνεται κι εσείς καταλαμβάνετε ανενόχλητα το



Πολύ μ' αρέσει αυτό το όπλο...!

σώμα του παρευρισκόμενου τεχνικού.

Ανεβείτε πάλι στο δεύτερο όροφο, ενεργοποιήστε την κονσόλα, ξανά στον πρώτο, μία από τα ίδια, μετά στον -1, ναι, το μαντέψατε, ξανά πρέπει να παίξετε με την κονσόλα... Τέλος, κατεβείτε στον -2, όπου θα βρείτε δύο εργάτες ραδιενέργειας. Διαλέξτε έναν και μπειτε μέσα του. Παίξτε με την κονσόλα και παρακολουθήστε το Rad-bot να υπερφορτώνει τη γεννήτρια, με έναν μάλλον αστείο τρόπο. Θα υπάρξει διαρροή ραδιενέργειας, κάτι που σημαίνει ότι ξεκλείδωσαν οι annex doors.

ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ΔΩΡΑΚΙ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ!

Προτού δοκιμάσετε να περάσετε τις doors, φροντίστε να πάρετε ένα μικρό σουβενίρ για

το δρόμο. Ανεβείτε έναν όροφο (στον -1) και σταθείτε μπροστά σε μία ανυψωτική κονσόλα, που μέχρι πρότινος έλεγε ότι μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο από εργάτες ραδιενέργειας. Κάνετε ένα save (επειδή μπορεί να μην το πετύχετε με την πρώτη) και ενεργοποιήστε την. Ένα κουτί θα εμφανιστεί, θα ανυψωθεί λίγο και θα σταματήσει για 2 δευτερόλεπτα. Εκμεταλλευτείτε την παύση και πηδήξτε πάνω του. Μόλις ολο-

ΕΙΜΑΙΣΤΕ ΠΕΡΙΠΟΥ ΣΤΑ ΜΙΣΑ

Υποθέτω, λοιπόν, ότι είστε με έναν Light Cop που κρατάει ένα haproop στα χέρια. Ανοίγοντας την πόρτα στα δεξιά σας διεξάγεται μία μάχη ακόμα, του γνωστού πλέον είδους Cops vs Chots. Αν ο συνάδελφος Medium Cop τους καθαρίσει όλους, μην κάνετε απολύτως τίποτα, απλώς παρακολουθήστε τον να τους σκοτώνει. Αν του μείνουν 1-2, το haproop που κρατάτε θα τους στείλει στο πυρ το εξώτερον προτού καν καταλάβουν από πού τους ήρθε. Εν πάση περιπτώσει, όταν σκοτωθούν οι αντάρτες, πρέπει να σκοτώσετε και τους αστυνομικούς επίσης! Σκοτώστε τον Medium Cop (η γωνία του τοίχου σας καλύπτει), γιατί πιθανότατα προχώρησε μπροστά. Καμακώστε από μακριά και τον Heavy Cop που κρατά το bazooka. Στην κορυφή των σκαλιών υπάρχει επίσης ένας Light Cop που ζητάει εναγωνίως να του ρίξετε κι αυτού μία με το ψαροντούφεκο! Κάνετε το τη χάρη...

Μέσα στο δωμάτιο υπάρχουν δύο άλλοι Light Cops. Περάστε στην άλλη πόρτα, εκεί όπου ήταν ο Heavy Cop, και πάρτε το bazooka. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τους δύο ανεπιθύμητους, που δεν έχουν πάρει χαμπάρι τίποτα... Όταν βρεθούν κοντά, ρίξτε με το bazooka μία στη μέση, ώστε να πέσουν στα άκρα του δωματίου, και μετά σκοτώστε τους έναν έναν (έτσι δεν θα προλάβει ο δεύτερος να σας πυροβολήσει την ώρα που σκοτώνετε τον πρώτο). Επιστρέψτε εκεί όπου ήταν οι Chots, εντοπίστε μέσα στην τρύπα και τον τελευταίο που κρύβεται πίσω από τα κιβώτια και δώστε του την ανταμοιβή που του αξίζει (μία ρουκέτα είναι υπεραρκετή).

Τώρα χρειάζεστε έναν εργάτη για να χειριστεί την κονσόλα μέσα σε αυτή την τρύπα. Κάνετε μεταβολή και επιστρέψτε

στην πόρτα απνεκ. Αφήστε το βαζοοκα απέξω και μπειτε μέσα. Ανοίξτε την πόρτα μπροστά σας, στρίψτε δεξιά κι ανεβείτε το ασανσέρ. Φτάσατε στο δωμάτιο που είχατε ψήσει παιδικά αστυνομικών. Βγείτε από την άλλη πόρτα και εντοπίστε τον τεχνικό. Δαιμονίστε τον, πατήστε το action ώστε να ανοίξει η πόρτα και ξανακάνετε τη διαδρομή ανάποδα, ώστε να βγείτε πάλι στην απνεκ door. Πάρτε το βαζοοκα.

Ένας αστυνομικός έχει εμφανιστεί από το πουθενά. Μία ρουκέτα και... θα φύγει όπως ήρθε! Μπειτε μέσα στην τρύπα και ενεργοποιήστε την κονσόλα. Λέει ότι μία πόρτα άνοιξε. Πού 'ναι τη όμως; Μάλλον θα εκνευριστείτε όταν το ανακαλύψετε, γιατί για να τη φτάσετε πρέπει πάλι να επιδοθείτε σε πηδημάτα κι ακροβατικά. Επιστρέψτε εκεί όπου σκοτώσατε τον τελευταίο αστυνομικό και βγείτε από το σώμα του τεχνικού.

ΕΜΠΡΟΣ, ΚΑΛΑ ΜΟΥ... ΦΤΕΡΑ!

Ανεβείτε ως Bob τα σκαλιά και πηδήξτε πάνω στο σωλήνα στα αριστερά σας. Προχωρήστε κατά μήκος του και πηδήξτε μπροστά αριστερά στον άλλο σωλήνα. Προσέχοντας να μην καείτε από τους αεραγωγούς, κινηθείτε κατά μήκος κι αυτού του σωλήνα. Πηδήξτε στον επόμενο και μετά μία από τα ίδια στους τρεις παράλληλους σωλήνες που μοιάζουν με πίπες (έχουν στην άκρη μία τρύπα που βγάζει περιοδικά καπνούς και φωτιές). Είναι κάπως λεπτοί, οπότε μπορεί να μη βρείτε το στόχο σας με την πρώτη φορά και να χρειαστεί να ξαναρχίσετε. Ενώ είστε στην τρίτη... "πίπα", εντοπίστε την πόρτα που βρίσκεται ολίγον τι στον αέρα, απέναντι από εκεί όπου στέκεστε. Πετάξτε μέχρι να τη φτάσετε, ανοίξτε την και μπειτε μέσα.

Αυτός ο μικρός διάδρομος

έχει πολλαπλές τρύπες από τις οποίες βγαίνουν φωτιές με τυχαίο, λίγο πολύ, τρόπο. Μην καθίσετε να μελετήσετε και πολύ τη διαδοχή που ακολουθούν. Τη στιγμή που θα ανάψει μία νέα σειρά από φωτιές, πετάξτε με τα φτερά σας μέχρι απέναντι φροντίζοντας να αποφύγετε τα φλέγοντα τμήματα των αεραγωγών. Θα βοηθούσε αν κάνατε κι ένα save, καλού κακού. Επίσης, μπορεί να χρειαστεί να κάνετε το πέταγμα σε δύο δόσεις (υπάρχει ένα μικρό τμήμα κάπου στη μέση του διαδρόμου, που είναι ασφαλές για... στάθμευση).

Προσέξτε, μόλις βρεθείτε στην άλλη άκρη του διαδρόμου, θα δείτε ακριβώς από κάτω έναν αντάρτη με machinegun, κρυμμένο πίσω από ένα κιβώτιο. Ο λόγος που κρύβεται είναι επειδή, μετά το κενό που μεσολαβεί, στο απέναντι μπαλκόνι βρίσκονται δύο Light Corps με rump guns. Κυριεύστε τον. Κάνετε strafe για να απαλλαγείτε από την προστασία του κιβωτίου και μόλις αρχίσουν να σας πυροβολούν, διατηρήστε ένα ελαφρό strafe δεξιά-αριστερά και παράλληλα πυροβολήστε τους κι εσείς με το machinegun. Αν το κάνετε γρήγορα και σωστά, θα τους σκοτώσετε προτού προλάβουν αυτοί να κάνουν το ίδιο σε εσάς. Αν πάλι είστε καλός στο sniping, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το zoom και δύο σφαίρες στα κεφάλια τους, αντί της προηγούμενης τακτικής.

Όπως και να 'χει, στο τέλος θα αναγκαστείτε να εγκαταλείψετε τον ξενιστή σας και να πηδήξετε στο κενό, έχοντας ελπίζω μία ομαλή προσγείωση με τη βοήθεια των φτερών του Bob. Πηγαίνετε στο αριστερό άκρο αυτού του μακρόστενου δωματίου, υπερπηδώντας τα εμπόδια με τα laser, και βρείτε τους δύο τεχνικούς δίπλα στην κονσόλα. Μπειτε σε έναν από αυτούς και ενεργοποιήστε την κονσόλα, αλλά να είστε έτοιμοι

ΤΑ ΣΚΟΤΕΙΝΑ ΛΗΜΕΡΙΑ



Καταφθάνοντας στα λημέρια του Σατανά... Είστε έτοιμοι να εξαντλήσετε τα όρια της υπομονής σας;



Καταστρέψτε πρώτα την αντίκλη turrel...



...και μετά μπορείτε να περιποιηθείτε καταλλήλως τους υπόλοιπους αστυνομικούς που караδοκούν να σας "φάνε" αν κάνετε το λάθος να βγείτε από τον πυργίσκο.

για ακροβατικά, και γρήγορα μάλιστα!

Η κονσόλα ανοίγει την πόρτα στο άλλο άκρο του δωματίου για 30 δευτερόλεπτα. Η μετακίνηση με τα πόδια δεν συνιστάται, όχι μόνο γιατί δεν θα προλάβετε, αλλά γιατί είναι και υπερυψωμένη και δεν υπάρχει φυσικός τρόπος να ανεβείτε μέχρι εκεί. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε δύο "σφυριά" (hammers τα λέει το παιχνίδι). Αμέσως μόλις αρχίσει η αντίστροφη μέτρηση, βγείτε από τον τεχνικό, πηδήξτε πάνω στο κάγκελο εκεί δίπλα (είναι πολύ λεπτό και δύσκολα θα σταθείτε, αλλά είναι σημαντικό να το πετύχετε με την πρώτη φορά) κι από εκεί πετάξτε μέχρι το πρώτο σφυρί. Προσγειωθείτε πάνω του και περιμένετε να σας μεταφέρει. Αντί να πηδήξετε στο δεύτερο σφυρί, πετάξτε από πάνω του και προσπεράστε το κατευθυνόμενος προς την ανοιχτή ελπίζω! πόρτα. Μπείτε μέσα και βγείτε από την άλλη πόρτα στο τέλος του διαδρόμου. Βγήκατε εκεί όπου απενεργοποιήθηκαν προηγουμένως τα laser. Βγείτε από την τρύπα και πηγαίνετε στην πόρ-

τα που μόλις ξεκλειδώσατε (αριστερά της απηχ), καταλαμβάνοντας παράλληλα τον τεχνικό που είχατε αφήσει.

ΟΔΕΥΟΝΤΑΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Πρωταρχικός στόχος σας είναι να φτάσετε στο οπλοστάσιο για να εξοπλιστείτε κατάλληλα. Δευτερεύων (!) στόχος είναι... να επιβιώσετε! Διότι για να αποκτήσετε πρόσβαση στο οπλοστάσιο θα πρέπει να περάσετε μέσα από μία ζώνη μεταφοράς εμπορευμάτων, που έχει κριθεί "ανθυγιεινή" για αγγελάκια. Μπορεί τη δεύτερη φορά που το "παιξα το συγκεκριμένο σημείο να το ξεπέρασα αλώβητος, αλλά θυμάμαι πολύ καλά τα αρκετά loads που είχα αναγκαστεί να κάνω την πρώτη φορά. Τέλος πάντων, ανοίγοντας την πόρτα προχωρήστε απέναντι και μπείτε στη μόνη πράσινη πόρτα του δωματίου (πόρτα, όχι πύλη). Προσέξτε επίσης ένα τεράστιο Behemoth που προφυλάσσει το χώρο πίσω από έναν τοίχο με laser. Θα σας φανεί χρήσιμο αργότερα...

Προσπεράστε τους αστυνο-

μικούς και ενεργοποιήστε την κονσόλα με τον εργάτη που ήδη έχετε υπό την κατοχή σας (υπάρχει εκεί δίπλα κι ένας για... ρεζέρβα!). Ανοίγει η πόρτα στα αριστερά σας. Από την έλλειψη διαδρόμου γίνεται αμέσως φανερό ότι πάλι θα χρειαστούν μερικά ακροβατικά! Πηδήξτε στους σωλήνες απέναντι, αγνοήστε τους αστυνομικούς που ανεβαίνουν με τα ασανσέρ γύρω σας και εστιάστε την προσοχή σας σε έναν ανελκυστήρα που μεταφέρει κιβώτια. Πηδήξτε στο αμέσως επόμενο, αφήστε το να σας ανεβάσει λίγο και, μόλις είναι δυνατόν, πηδήξτε στον κυλιόμενο διάδρομο. "Κόψτε" αριστερά και αφήστε τον εργάτη στο σταθερό μέρος της πλατφόρμας. Αυτές είναι σκληρές δουλειές. Ηρθε η ώρα να αναλάβει δράση ο ήρωας με τα babyline.

Ανεβείτε σε ένα ορθογώνιο κουτί και κοιτάξτε προς τα laser, καθώς ο διάδρομος σας μετατοπίζει προς αυτά. Πρέπει, φυσικά, την κατάλληλη στιγμή να πετάξετε από πάνω τους και να προσγειωθείτε -κατά προτίμηση- ξανά στο κουτί. Επειτα,

την ώρα που το κουτί θα πέσει στον από κάτω διάδρομο να σταθείτε για λίγο στον αέρα (ώστε να μη σας σκοτώσει η πτώση) και μόλις το κουτί σταθεροποιηθεί σε νέα θέση αυτή τη φορά (και με μικρότερη βάση στήριξης, δυστυχώς) να προσγειωθείτε πάλι πάνω του. Το ίδιο ακριβώς θα κάνετε και για την άλλη δεσμίδα laser. Συνιστώ ένα save πριν από κάθε προσπάθεια.

Επειτα και το δεύτερο laser, πηδήξτε σε μία εξέδρα αριστερά και πατήστε το διακόπτη. Θα σας κατεβάσει σε έναν διάδρομο. Διασχίστε τον μέχρι την άλλη άκρη, στρίβοντας δεξιά, και πατήστε το κουμπί στην κονσόλα που θα συναντήσετε απέναντί σας. Αγνοήστε τους αστυνομικούς που σας πυροβολούν απ' την πλατφόρμα, διότι, απ' ενός έχουν rump guns που εξ αποστάσεως δεν κάνουν μεγάλη ζημιά, απ' ετέρου μόλις ενεργοποιήσετε την κονσόλα θα ανοίξει ένας αντιδραστήρας που θα τους κάνει κάρβουνο. Επειτα ανοίξτε την πόρτα με έναν διακόπτη στα δεξιά, βγείτε στο ασανσέρ και

κατευθυνθείτε προς τα πάνω. Τέλος, ηδηξήστε σε μία παράλληλη πλατφόρμα, η οποία πατώντας το άσπρο κουμπί θα σας βάλει αυτόματα στις εγκαταστάσεις του εργοστασίου όπλων.

ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ MASER

Για να μπορέσετε να βγείτε στους δρόμους και να έχετε πιθανότητα επιβίωσης θα πρέπει να βρείτε ένα Maser weapon και να το φορτίσετε. Αυτός είναι ο άμεσος στόχος σας στο συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού. Πάρτε, λοιπόν, τον επιστήμονα που πολύ βολικά έχει τοποθετηθεί αμέριμνος στην κονσόλα στα αριστερά σας κι εξερευνήστε το περιβάλλον. Λίγο πιο πέρα θα δείτε μία κονσόλα. Χρησιμοποιήστε την για να ξεκλειδώσετε τις δύο πόρτες, αλλά μην μπειτε σε αυτή που είναι αμέσως αριστερά σας. Αντίθετα, κατεβείτε τα σκαλιά και μπειτε στην άλλη.

Εδώ κάνουν περιπολία δύο αστυνομικοί, ο ένας με φλογοβόλο κι ο άλλος με bazooka. Θα πρέπει να μπειτε στο σώμα κάποιου, ώστε να έχετε πρόσβαση στους υπόλοιπους χώρους (αλλιώς, αν δοκιμάσετε να μπειτε με τον επιστήμονα, θα σας καθαρίσουν στο άψε-σβήσε). Εγκαταλείψτε τον επιστήμονα τη στιγμή που οι αστυνομικοί έχουν στρέψει ο ένας την πλάτη στον άλλον (κι εσείς βρίσκεστε ανάμεσα) και ορμήξτε γρήγορα σε αυτόν με το bazooka, έτσι ώστε ακόμη κι αν ο άλλος cop σας αντιληφθεί, να μπορείτε να τον εξοτρώσετε. Δεν μπορείτε να μπειτε πουθενά αλλού σε αυτό το δωμάτιο (οι ανελκυστήρες είναι κλειδωμένοι προς το παρόν), οπότε επιστρέψτε πίσω και μπειτε στην πόρτα αριστερά της κονσόλας.

Στρίψτε αριστερά, κατεβείτε κι ανεβείτε τα σκαλιά και μπειτε στην απέναντι πόρτα. Αφήστε το bazooka κάτω (πάντα

τέτοια όπλα είναι κρίμα να τα αποχωρίζεστε) και ηδηξήστε στο κενό με τον αστυνομικό, κάνοντας depossess στον αέρα. Καθώς πέφτετε ομαλά προς τα κάτω εντοπίστε την κονσόλα που δίνει ενέργεια στους ανελκυστήρες, προσγειωθείτε πάνω της και ανοίξτε την. Επειτα κάνετε μεταβολή και μπειτε στο σώμα του επιστήμονα που τριγυρνάει εκεί κάτω. Απέναντί του ακριβώς υπάρχει η πόρτα του εργαστηρίου που κατασκευάζει Masers. Διασχίστε την.

Προτιμήστε πρώτα την υπερψωμένη κονσόλα. Αντί να παιδεύσετε για να διώξετε τον επιστήμονα που κάθεται εκεί, αλλάξτε σώματα και μπειτε μέσα του. Βάλτε μπρος τη διαδικασία κατασκευής ενός Maser και κινηθείτε προς την άλλη κονσόλα. Περιμένετε λίγο κι έπειτα πατήστε το κουμπί. Voilà, ένα Maser στα χέρια σας, αλλά κάπως... αφόρτιστο! Τι να κάνουμε, ας μην τα δέλουμε όλα δικά μας...

ΠΟΥ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΙΣ ΦΟΡΤΙΣΤΗ ΤΩΡΑ;

Μπειτε στο ασανσέρ στα αριστερά και ανεβείτε πάνω. Αν έχετε σκοτώσει και τους δύο αστυνομικούς (αυτούς με το φλογοβόλο και το bazooka), προχωρήστε απευθείας στο διπλανό ασανσέρ. Αν όχι, και ο άλλος αστυνομικός σας κάνει παρατήρηση που κουβαλάτε όπλο (επιστήμων γαρ), αφήστε το κάτω και μπειτε στο σώμα του. Πάντως, θα σας φανεί χρήσιμο να έχετε υπό την κατοχή σας έναν αστυνομικό, οπότε, ακόμη κι αν τους είχατε σκοτώσει και τους δύο, δαιμονίστε τον άλλο αξιωματικό που θα βρείτε μόλις κατέβετε το διπλανό ασανσέρ. Κινηθείτε δεξιά. Μόλις δοκιμάσετε να ανέβετε τα σκαλιά προς το φορτιστή, ο επιστήμονας που τον χειρίζεται θα ανεβάσει ένα laser wall κι επομένως για να φτάσετε μέχρι εκεί, θα πρέπει

να πάτε μέσω Λαμίας...

Αφήστε το Maser και προχωρήστε μέχρι την άκρη του γκρεμού. Κάνετε save. Ηδηξήστε στο σωλήνα αριστερά, κάνετε μεταβολή, περιμένετε να έρδει σε οριζόντια θέση η κυκλική μετακινούμενη γέφυρα, πατήστε ελάχιστα πάνω της και ηδηξήστε μέχρι την άκρη της πόρτας, πατώντας παράλληλα το action, ώστε να ανοίξει όσο πιο γρήγορα γίνεται η εν λόγω πόρτα. Αν δείτε ότι σας παρασέρνει ο τροχός, κάνετε άλλο ένα μικρό πήδημα. Μετά την πόρτα, ηδηξήστε από σωλήνα σε σωλήνα και φτάστε μέχρι τα έμβολα.

Εδώ θα πρέπει να κάνετε καμιά δεκαριά πήδημα, από έμβολο σε έμβολο, μερικά δύσκολα, μερικά εύκολα. Υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να γκρεμοτασκιωθείτε, όχι λόγω της αντικειμενικής δυσκολίας του εγχειρήματος (μόνο το τελευταίο πήδημα είναι ακριβείας), αλλά επειδή συνήθως σας ξεγελάει η απόσταση, αλλά και γιατί όλα πρέπει να γίνουν χωρίς να εγκαταλείψετε τον ξενιστή σας! Ναι, ξέρω πόσο χρήσιμα θα σας ήταν στην παρούσα περίπτωση τα φτερά του Bob, αλλά βουλευτείτε με τα διαδοχικά save/load!

Ξεπερνώντας όλα αυτά τα εμπόδια, θα φτάσετε στο δωμάτιο με τον επιστήμονα-χειριστή του φορτιστή. Δαιμονίστε

τον, απενεργοποιήστε τον τοίχο με τα laser και ξαναμπειτε τάχιστα στον αστυνομικό. Επιστρέψτε να πάρετε το Maser, φορτίστε το στην κατάλληλη υποδοχή και γυρίστε πίσω στο ασανσέρ. Πλέον είστε έτοιμος -σχεδόν- να βγείτε (τσάρκα) στους δρόμους. Ανεβείτε δύο ορόφους, κατεβείτε τα σκαλιά και βγείτε απ' την έξοδο.

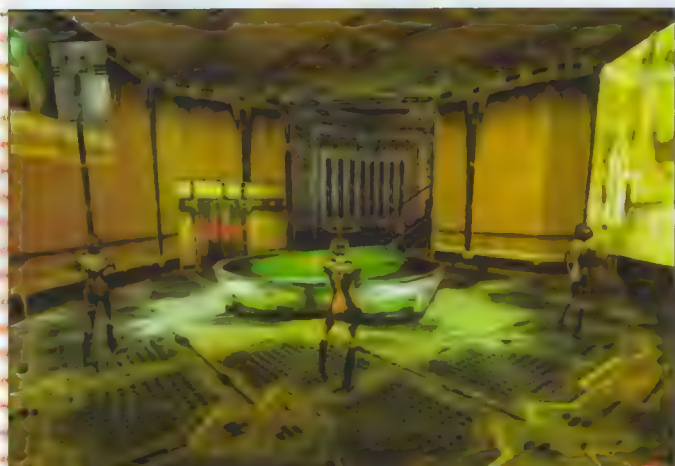
BOB Ο ΤΕΡΑΤΟΚΤΟΝΟΣ

Προχωρήστε κάτω στην άλλη πόρτα στα αριστερά και βγείτε από αυτή. Στρίψτε αριστερά και ξανά αριστερά στους δύο Light Corps που κλωτσάνε ένα πτώμα. Πάρτε το ασανσέρ και ανεβείτε έναν όροφο. Ένας Heavy Cop κάνει περιπολία. Ανταλλάξτε σώματα κι αν σας αντιληφθεί ο άλλος cop σκοτώστε τον. Σκοπός είναι μετά την ανταλλαγή να έχετε έναν Heavy Cop με το Maser ανά χείρας. Στο τέλος του διαδρόμου υπάρχει ένας διακόπτης που απενεργοποιεί τα μηλε laser. Κατεβάστε τον και επιστρέψτε στους δύο Light Corps έξω στο δρόμο. Περάστε την πύλη και θα βρεθείτε πίσω από το armored Behemoth. Η καλύτερη λύση είναι να το αγνοήσετε και να προχωρήσετε ευθεία στο διάδρομο.

Καθώς πλησιάζετε, θα ακούσετε πυροβολισμούς. Κάτι υπο-



Παίρνοντας τον έλεγχο μιας turret, ή αλλιώς, μόλις αρχίζει το γλέντι!



Η αίθουσα λήψης αποφάσεων. Μέσα είναι μόνο γυναίκες. Μήπως λέει κάτι αυτό για το μέλλον;

πτο συμβαίνει εκεί, γι' αυτό προχωρήστε με επιφύλαξη. Πηγαίνετε στη γωνία του τοίχου, στρέψτε το όπλο σας προς το armored Behemoth και πυροβολήστε. Δεν χρειάζεται να αποκαλυφθείτε. Παραμείνετε πίσω από τον τοίχο. Λόγω κάποιας ανωμαλίας με το collision detection της μηχανής του Messiah, τα πυρά θα περάσουν μέσα από τον τοίχο και θα σκοτώσουν το ένα Behemoth που παραφύλαγε στη γωνία. Τα υπόλοιπα τρία είναι θέμα ρουτίνας. Κάνετε zoom, πλησιάστε ώστε να βλέπετε την άκρη του σώματός τους και ρίξτε μερικές βολές. Με την ίδια τακτική θα πέσουν όλα... Αφού ξεπερδέψετε με αυτά, προχωρήστε στην πύλη στο βάθος και ακούστε όσα έχει να σας πει ο Σατανάς. Επίσης, κάνετε κι ένα save, διότι, αν' ό,τι μπορείτε να διαπιστώσετε ιδιαιτέρως όμως, θα χρειαστεί να κάνετε πάλι άλματα ακριβείας.

Αφήστε το όπλο κάτω, ανεβείτε στο πεζούλι και πηδήξτε στην πρώτη προεξοχή. Μόλις δείτε ότι ο χαρακτήρας σας κάνει πιο δύσκολο το εγχείρημα και θα προτιμούσατε να χρησιμοποιήσετε τον Bob και τα φτερά του, μη διστάσετε να ξεφορτωθείτε τον αστυνομικό,

που είναι και το εισιτήριό του για τον έξω κόσμο. Προς το παρόν, μπειτε στην πόρτα στα αριστερά (θέλει δύο προσπάθειες για ν' ανοίξει), μετά στην άλλη πόρτα στα αριστερά, ανεβείτε τα σκαλιά και κυριεύστε τον τεχνικό που βρίσκεται στην κονσόλα. Επιτρέψτε στο αρχικό σημείο εισόδου και δοκιμάστε τώρα να ανοίξετε την πόρτα απέναντι από την τρύπα που μπήκατε.

Η πόρτα ανοίγει κι εσείς βλέ-

του μεταφορέα. Παρατηρήστε πού θα μπει ο κύλινδρος του μεταφορέα (σε έναν διάδρομο με ακτίνες laser). Εσείς θέλετε να μπειτε από κάτω. Οπότε μη μπερδεύεστε με το χαώδες δωμάτιο και τα πολλά μηχανήματα που αλλάζουν θέση. Πηδήξτε στον αέρα και με τα φτερά του Bob προσγειωθείτε ομαλά στο άνοιγμα κάτω από τα laser. Συνεχίστε ευθεία στο διάδρομο και στρίψτε δεξιά στο τέλος του. Μία άλλη σειρά μηχανημάτων σάς περιμένει, για να σας κάνει τη ζωή δύσκολη.

Εδώ, δυστυχώς, δεν μπορώ να δώσω συγκεκριμένες συμβουλές. Πρέπει να φτάσετε μέχρι την άλλη άκρη του δωματίου. Θα πηδάτε πάνω στα μηχανήματα που περιστρέφονται έτσι ώστε να σας ανυψώσουν, (ξεκινούν από κάτω, σας πλησιάζουν ανεβαίνοντας και μετά αρχίζουν να απομακρύνονται), θα φτάνετε στο υψηλότερο σημείο της τροχιάς τους, θα πηδάτε στο επόμενο κ.ο.κ. Φροντίστε να αναγνωρίζετε γρήγορα ποιο από τα δύο μηχανήματα κάνει τη σωστή κίνηση κάθε φορά ώστε να ανέβετε πάνω του, γιατί μπορεί κάλλιστα να καταλήξετε στη λάβα με αυτό τον τρόπο.

Στην άλλη άκρη σάς περιμένει μία μικρή πλατφόρμα. Αφού σταθείτε πάνω της σκαρφαλώστε στα ανώτερα επίπεδα με τη βοήθεια του στενού κεκλιμένου επιπέδου στη γωνία του τοίχου. Προσοχή. Μόλις δείτε ότι φτάνετε στην κορυφή, σταματήστε λίγο πριν και κάνετε ένα save. Θα πρέπει να ανέβετε εκεί, να κάνετε μεταβολή και μόλις έρδει η περιστρεφόμενη πλατφόρμα, να πηδήξετε ψηλά ώστε να ανεβείτε πάνω της. Αν ο συγχρονισμός είναι λάθος, ή θα πέσετε στη λάβα ή θα σας λιώσει. Αφού ανεβείτε πάνω της, θα πρέπει να ξαναπηδήξετε ψηλά ώστε να φτάσετε μέχρι το πεζούλι από πάνω, αλλιώς πάλι κινδυνεύετε να γίνετε κονσέρβα.



Ύστερα από αρκετό ψάξιμο, θα βρείτε την πολυπόθητη Commander και μάλιστα γυμνή! Δυστυχώς, όταν θα τη δαιμονιάσετε, θα έχει ήδη ντυθεί και δεν μπόρεσα -μέχρι στιγμής- να βρω ξανά easter egg που να την ξαναγδύνει! :)

αφού δεν θα σας χρειαστεί στη συνέχεια. Οπως πάντα σε τέτοιες περιπτώσεις, συνιστώ save ύστερα από κάθε επιτυχημένο άλμα, γιατί είναι πολύ πιθανό το επόμενο άλμα σας να είναι και το μοιραίο! Όταν, τελικά, τα καταφέρετε να φτάσετε στην άλλη άκρη, θα δείτε μία τρύπα στα αριστερά που οδηγεί σε ένα άδειο δωμάτιο. Πηδήξτε μέσα.

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΗ WASTELAND

Εδώ θα βρείτε λίγα άτομα, πολλά μηχανήματα και πολλούς θανάτους για το αξιγάπητο αυτό αγγελάκι, καθώς προσπαθεί να μετακινηθεί ανάμεσα σε αυτές τις μηχανές για να φτάσει μέχρι το "σκουπιδιά-

πετε ορισμένους δίσκους με απορρίμματα να κατεβαίνουν προς τα κάτω. Πηδήξτε σε έναν από αυτούς. Στη δεύτερη τρύπα που θα συναντήσετε στην κάθοδό σας κατεβείτε από το δίσκο και μπειτε μέσα. Πηδήξτε στα κάγκελα αριστερά και φτάστε μέχρι απέναντι, στην άλλη τρύπα. Ξεφορτωθείτε τον τεχνικό, γιατί τα πράγματα αρχίζουν να ζορίζουν...

Παρατηρήστε το μεταφορέα στα αριστερά σας. Μόλις αναποδογυρίσει, η πάνω πλευρά του είναι η κατάλληλη για να πατήσετε και να σας μεταφέρει κι εσάς μαζί με τους κυλίνδρους. Μόλις σταματήσει, στρίψτε δεξιά και πηδήξτε διαδοχικά στις δύο οριζόντιες μπάρες που βρίσκονται στο ύψος

Αναρριχηθείτε στα λίγα βαρέλια που έμειναν, εντοπίστε στην κορυφή τον εργάτη ραδιενέργειας και κυριεύστε τον. Ανεβείτε με το ασανσέρ έναν όροφο, στρίψτε δεξιά και ακολουθήστε τον κυλιόμενο διάδρομο μέχρι το τέλος (μπορεί να χρειαστεί να κρυφτείτε πίσω από το βαρέλι). Στα δεξιά σας, κρυμμένη πίσω από το σκουπιδιάρικο υπάρχει μία Companion, με την πλάτη γυρισμένη προς εσάς. Χωρίς δεύτερη σκέψη, μπειτε μέσα της! Μετά ηγαίνετε απέναντι στην κονσόλα, κατεβάστε την πλατφόρμα ώστε να μπορεί να φύγει το σκουπιδιάρικο και μπειτε στη θέση του οδηγού. Πατήστε το action και... φύγαμε!

ΜΕΡΟΣ Γ' (ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ)

SEX CITY!

Υστερα από μία εντυπωσιακή κούρσα (είδατε τι παθαίνουν τα μικρά παιδιά αν παίζουν πολύ Carnageddon!), ο Bob καταλήγει στη Sex City. Πιστεύω ότι και μόνο το όνομα του level σας προδιαθέτει κατάλληλα! Δυστυχώς για εσάς, sex δεν περιλαμβάνει το μενού (υπάρχει ένα easter egg βέβαια, αλλά δεν μπορώ να το δημοσιοποιήσω, μια και το περιοδικό διαβάζεται κι από ανηλίκους), αλλά έχει επαρκείς ποσότητες από... "μάτι". Εμείς, φυσικά, αδιαφορούμε γι' αυτό, καθώς το μόνο που δέλουμε είναι να τερματίσουμε το παιχνίδι, έτσι;

Ως Bob κατευθυνθείτε αριστερά και μπειτε στο σώμα ενός Dweller. Προχωρήστε ευθεία ως τη γωνία, σταματήστε μόλις ακούσετε πυροβολισμούς (δύο Light Corps σκοτώνουν μια Sub-girl), κάνετε πίσω για να μη σας πάρουν κι εσάς στο κυνήγι και μόλις το πανηγύρι τελειώσει, προχωρήστε με αργά βήματα μέχρι αυτούς. Ο μόνος τρόπος για να προχωρήσετε είναι να τους ξεφορτωθείτε. Γι' αυτό ηγαίνετε πίσω από

την πλάτη του κοντινότερου προς εσάς, κολλήστε πλάτη με πλάτη και κάνετε derossess το χαρακτήρα σας κι αμέσως possess τον αστυνομικό. Αν είστε τυχεροί, δεν θα σας πάρει μυρωδιά ο διπλανός συνάδελφός σας. Αλλιώς θα πρέπει να του ρίξετε μία με το rump gun εξ επαφής. Αφού μείνει μόνο ένας αξιωματικός, ρίξτε τον κι αυτόν στο κενό, ώστε να μείνετε μόνο με τον Bob. Αυτός τώρα ανενόχλητος μπορεί να πιστεί από τα ledges στα δεξιά.

Μετακινηθείτε στα πεζούλια, πετώντας πάνω από τις δύο ακτίνες laser. Θα φτάσετε σε κάτι τροχούς που μπλοκάρουν το δρόμο. Ο μόνος τρόπος για να συνεχίσετε είναι να πέσετε σχεδόν από το πεζούλι, ώστε να πιστεί ο Bob με τα χέρια του από την άκρη, να προχωρήσετε πλαγιαστά και μετά να ξανανέβετε στο πεζούλι. Περάστε και τα υπόλοιπα laser και ηδηήστε απέναντι.

Κινηθείτε από την αριστερή μεριά του φράχτη και σταματήστε στη γωνία του. Στο διάδρομο στα δεξιά υπάρχουν δύο cops. Ο Medium είναι απασχολημένος με ένα δηλυκό, ο Light Corp κάνει περιπολίες. Μόλις ο τελευταίος σας γυρίσει την πλάτη, προχωρήστε μέχρι την κολόνα και δαιμονίστε τον άνθρωπο που στέκεται εκεί. Κρυφτείτε πάλι πίσω από την κολόνα για λίγο, ώστε να μη σας αντιληφθούν, και μετά βγείτε και προχωρήστε αργά, ανενόχλητοι πλέον, δίπλα από τους αστυνομικούς και δεξιά στο τέλος του διαδρόμου, μέχρι τις σκάλες.

ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΙΣ ΕΞΟΥΣΙΑ

Ανεβαίνοντας έναν όροφο θα βρείτε πιο πέρα ένα μπλόκο αστυνομικών (riot, light και medium) που δεν αφήνουν κανέναν να περάσει, αφού η περιοχή βρίσκεται σε καραντίνα. Μάλιστα, αν δεν υποχωρήσετε, θα αρχίσουν να σας πυροβολούν κίολας! Γυρίστε πίσω στις

σκάλες κι ανεβείτε τέρμα πάνω. Ανοίξτε την πόρτα. Απέναντί σας θα βρείτε έναν Medium Corp να βαράει μύγες. Ηγαίνετε -ευγενικά- από πίσω του και κυριεύστε τον. Μετά αλλάξτε ξενιστή, ηγαίνοντας δίπλα σε μία... εταιρά με μπλε ενδυμασία (Layga) και εκτελώντας μία γρήγορη αλλαγή πλάτη με πλάτη. Με τα προσόντα της υπό έλεγχο μπορείτε πλέον να υποτάξετε οποιοδήποτε αρσενικό, όσο υψηλά στην ιεραρχία κι αν βρίσκεται!

Μπειτε στο δεύτερο δωμάτιό και θα βρείτε έναν Heavy Corp. Αν ελέγχατε οποιονδήποτε άλλο χαρακτήρα, ο αστυνομικός θα εκνευριζόταν και θα άρχιζε να σας πυροβολεί. Τώρα όμως δεν ενοχλείται από τη γυναικεία παρουσία, το αντίθετο μάλιστα! Περιμένετε ώπου να στρέψει το βλέμμα του μακριά από σας και κυριεύστε τον. Πλέον μπορείτε να επιστρέψετε στο μπλόκο και να περάσετε ανεμπόδιστος. Στα δεξιά υπάρχει μία πόρτα που σας βάζει μέσα σε ένα δωμάτιο απολύμανσης, προτού προχωρήσετε στην άλλη πλευρά της πόλης. Στον εδώ.

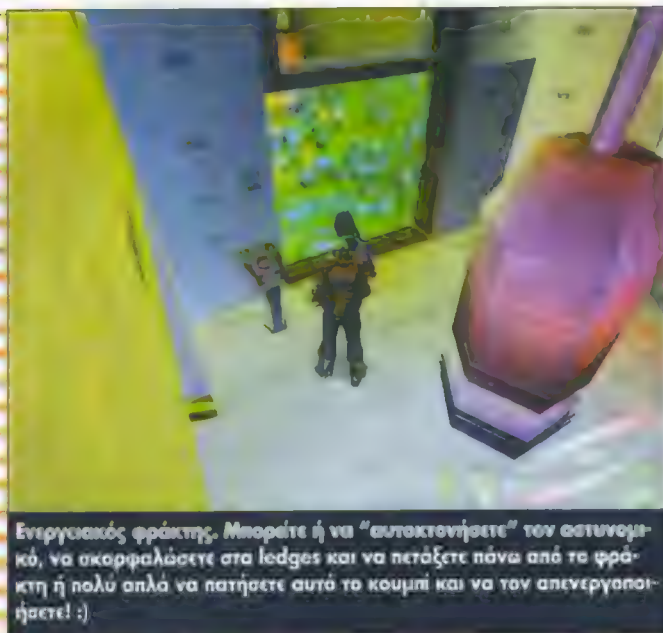
Αν δοκιμάσετε να βγείτε από την άλλη πλευρά, θα έχετε να αντιμετωπίσετε 5 sub-girls με ένα machinegun και χωρίς κανέναν απολύτως τρόπο να γίνε-

τε ένα με αυτές (να κυριεύσετε κρυφά μία sub-girl). Τι κάνουμε, λοιπόν; Το παρακάτω το ανακάλυψα τη δεύτερη φορά που έπαιξα το παιχνίδι και αποδεικνύεται ότι είναι μονόδρομος, άμα παίζεις στο hard και θέλεις να επιβιώσεις! Ενώ είστε μέσα στο δωμάτιο απολύμανσης, κοιτάξτε δεξιά στο παράθυρο που μισοφαινείται ένας τεχνικός. Ηγαίνετε σε μία αντίθετη γωνία, σπάστε το παράθυρο με σφαίρες, γονατίστε και ρίξτε χειροβομβίδα μέσα στο δωμάτιο από το παράθυρο! Ανοίγει μία μυστική διόδος, όπου θα βρείτε τον τεχνικό σκοτωμένο και -oh my god, τι σύμπτωση!- ένα bazooka!!

Ακόμη και με την πολύτιμη βοήθεια του bazooka θα δυσκολευτείτε τρομερά να νικήσετε τις 4+1 sub-girls που σας περιμένουν (με το +1 αναφέρομαι στη sub-girl... bonus που εμφανίζεται από το πουθενά, αφού σκοτώσατε όλες τις υπόλοιπες!), ειδικά αν παίζετε στο hard. Υπάρχει, βέβαια, και η περίπτωση να σκοτώσετε τους αστυνομικούς, να κυριεύσετε μία εταιρά και να περάσετε ανενόχλητοι μέσα από τις sub-girls. Όποια μάχη και να αποφασίσετε να δώσετε, να είστε σίγουροι ότι πρόκειται για την πιο δύσκολη του παιχνιδιού (σας αναπερώνω το ηθικό με τα εν-



Ο διαγωνισμός χορού στο Club Kyd. Ακόμη ένα game-in-a-game του Messiah.



Ενεργειακός φράκτης. Μπορείτε ή να "αυτοκτονήσετε" τον αστυνομικό, να σκαρφαλώσετε στα ledges και να πετάξετε πάνω από τα φράκτα ή πολύ απλά να πατήσετε αυτό το κουμπί και να τον απενεργοποιήσετε! :)

δαρρυντικά λόγια μου, ε!)). Πάση θυσία, πάντως, πρέπει να φτάσετε μέχρι τις σκάλες.

ΠΩΣ ΘΑ ΜΠΟΥΜΕ ΣΤΟ CLUB KYD;

Αν έχετε τον αστυνομικό, πηγαίνετε τέρμα πάνω και θα βρείτε σε ένα από τα ιδιαίτερα δωματιάκια μία λαγγα για να κυριεύσετε και να μπορείτε να περνάτε απαρατήρητοι. Όπως και να 'χει, με τον κατάλληλο ξενιστή κατεβείτε τέρμα κάτω, περάστε την πόρτα, περιμένετε το ασανσέρ, κατεβείτε στον πιο χαμηλό όροφο, ενεργοποιήστε με το διακόπτη το πιστόνι, ξαναπάρτε το ασανσέρ και ανεβείτε τέρμα πάνω. Ουφ, και μόνο που τα είπα, ιδρώσα...!

Πρέπει να ανεβείτε ακόμη έναν όροφο, οπότε ηδηξίτε πάνω στο πιστόνι και μόλις φτάσει στο ανώτατο σημείο του, κατεβείτε από αυτό, μόνο προσέξτε να μην πέσετε στο κενό. Εδώ, ή θα βασιστείτε στη γρηγοράδα σας ή θα το κάνετε με τον παραδοσιακό τρόπο. Υπάρχουν κάτι ποντίκια που κυκλοφορούν και πρέπει να μπείτε σε ένα από αυτά. Όμως, υπάρχουν επίσης δύο sub-girls που τριγυρνούν εκεί πέρα. Οπότε ή θα αναγκαστείτε να κυριεύσετε τη μία, να σκοτώσετε την άλλη, να

ξεφορτωθείτε την πρώτη, ρίχνοντάς τη στο κενό και να μπείτε ανενόχλητοι σε ένα ποντίκι ή θα μελετήσετε πώς κινούνται τα ποντίκια και θα τους την έχετε στημένη ώστε μόλις περάσει κάποιος, να το κυριεύσετε, προτού προλάβει να σας δει η sub-girl ή αν σας δει, να μη σας ρίξει αρκετές ώστε να σας σκοτώσει (π έχω πάθει με τις μεγάλες προτάσεις!). Προσωπικά σας συστήνω την πρώτη λύση!

Ως ποντίκι δείτε το άνοιγμα του σωλήνα στον τοίχο και μπείτε μέσα. Περάστε προσεκτικά τους ανεμιστήρες που θα συναντήσετε και βγείτε μέσα στο κλουβί. Πατήστε το διακόπτη για να ανεβούν τα κάγκελα, πάρτε τη λαγγα και μπείτε στην πόρτα του κλουβιού. Θα βρεθείτε tet-a-tet με τον Pimp Daddy! Η πρώτη επιλογή είναι να πάρετε τη V.I.P. card και να επιστρέψετε όπως ήρθατε μέχρι την είσοδο του club, όπου ο γορίλας φυλάει την πόρτα, και η δεύτερη -και πολύ πιο απλή- είναι να κυριεύσετε τον Pimp Daddy και να πάτε στην κεντρική κονσόλα, ενεργοποιώντας το προσωπικό σας ασανσέρ που θα σας μεταφέρει απευθείας και χωρίς κόπο στην είσοδο του Club Kyd. Τώρα ο γορίλας,

φυσικά, σας αφήνει να περάσετε! Το κακό είναι ότι αμέσως μετά θα συναντήσετε και δεύτερο γορίλα, ο οποίος αυτή τη φορά είναι ανένδοτος (είναι και μπουλής, ο άτιμος, και δεν χωράτε να περάσετε!). Επομένως, για να μπείτε, θα πρέπει να ακολουθήσετε την -περίφημη πλέον, από τις τόσες φορές που την έχετε χρησιμοποιήσει- τακτική "μέσω Λαμίας".

ΓΙΑΤΙ ΜΑΣ ΤΑΛΑΙΠΩΡΟΥΝ ΤΟΣΟ;

Κάνετε λίγο πίσω και στα αριστερά σας θα εντοπίσετε ένα άνοιγμα στο κιγκλίδωμα της γέφυρας, μέσα από το οποίο μπορεί να περάσει ο χαρακτήρας σας. Περάστε το και μετά ηδηξίτε πάνω στο έμβολο που ανεβοκατεβαίνει. Στο αριστερό μέρος υπάρχει ένας τεχνικός. Ηδηξίτε στην πλατφόρμα του και δαιμονίστε τον. Πατήστε επίσης το πράσινο κουμπί στη διπλανή κονσόλα. Επειτα βγείτε από αυτόν και πετάξτε μέχρι την απέναντι μεριά, όπου υπάρχει επίσης μία κονσόλα. Τώρα έχει ενέργεια, οπότε μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε. Κάνετε το και αμέσως μετά πετάξτε γρήγορα μπροστά σας προς την πόρτα που μόλις άνοιξε, γιατί έχει χρονοδιακόπτη και σύντομα θα ξανακλείσει. Είναι ιδιαίτερα εύκολο να περάσετε εγκαίρως, αρκεί να μη χασομερήσετε.

Στα αριστερά σας θα δείτε μηχανήματα να ανεβοκατεβαίνουν. Ηδηξίτε στο πρώτο, έπειτα στο δεύτερο και μετά στο τρίτο. Τώρα πρέπει να αναρριχηθείτε κατακόρυφα. Στο δεξί σας χέρι υπάρχουν πρεβάζια. Μόλις το μηχανήμα φτάνει στο ανώτατο σημείο του, θα ηδηξίτε σε αυτά. Θα περιμένετε να κατέβει ώστε να εμφανιστεί το αμέσως πιο πάνω (του οποίου αυτό θα είναι το κατώτατο σημείο) και θα ανεβαίνετε πάνω του κ.ο.κ.

Με αυτό τον τρόπο θα φτάσετε μέχρι την κορυφή, απ'

όπου εύκολα θα μπορείτε να περάσετε πετώντας μέχρι τη διπλανή γέφυρα όπου παραμονεύει ένας Medium Cop με γυρισμένη την πλάτη, ευτυχώς. Δαιμονίστε τον, πυροβολήστε το τζάμι στο δωμάτιο κάτω δεξιά, κατεβάστε το όπλο και ηδηξίτε μέσα. Στριψίτε στη γωνία και πυροβολήστε εξ επαφής τον Light Cop. Επειτα στραφείτε στην κονσόλα και χρησιμοποιήστε τη δύο φορές, ώστε να προκληθεί υπερφόρτωση. Σκοτώστε τον Medium Cop (κάνετε τον να αυτοκτονήσει ηδηξίοντας στο κενό), αλλά εσείς επιστρέψτε στο δωματιάκι. Πηγαίνετε εκεί όπου ήταν ο Light Cop, ανεβείτε τα κιβώτια, κοιτάξτε τη σίτα πάνω από το κεφάλι σας, καθίστε στο κέντρο εκεί όπου ανοίγουν τα δύο φύλλα και κάνετε ένα ελαφρύ πήδημα ώστε να ανοίξει. Επειτα ηδηξίτε κανονικά, πιαστείτε από την άκρη και μπείτε μέσα από την τρύπα και θα βρεθείτε πάλι εκεί όπου ήταν ο Medium Cop!

Προχωρήστε ευθεία και, χρησιμοποιώντας τους ανεμιστήρες που θα σας ανεβάζουν ψηλά, πετάξτε μέχρι την πόρτα. Στο νέο δωμάτιο σας περιμένει μία νέα σειρά από ανεμιστήρες, μόνο που έχει προστεθεί και μια πινελιά. Μία ηλεκτρική εκκένωση ανεβαίνει περιοδικά ανάμεσα στον πρώτο και το δεύτερο. Είναι θανατηφόρα, γι' αυτό φροντίστε να την αποφύγετε. Στην άλλη άκρη του δωματίου θα δείτε ένα ασανσέρ να ανεβαίνει. Από την πλατφόρμα που καταλήξατε, ηδηξίτε πάνω του και περιμένετε να ανέβει μέχρι επάνω, κοιτώντας παράλληλα αριστερά. Στο τέρμα θα εντοπίσετε ένα άνοιγμα στα κάγκελα, μέσα από το οποίο επιβάλλεται να πετάξετε.

Η πόρτα στα δεξιά θα ανοίξει αυτόματα, κι εσείς προχωρείτε στο εσωτερικό του διαδρόμου. Σύντομα θα συναντήσετε έναν εργάτη, ο οποίος πρέπει να είναι "λιώμα" από

την κούραση (ή αν δεν είναι, θα γίνει σύντομα, από την πόρτα που θα του 'ρθει στο κεφάλι!). Συνεχίστε ευθεία, προσπερνώντας με ιδιαίτερη άνεση της πόρτες που ανοιγοκλείνουν, ώπου να φτάσετε σε μια κλειστή πόρτα. Κάνετε ένα save προτού την ανοίξετε. Ανοίξτε την, μην μπειτε μέσα, αλλά ανεβείτε σε μια μικρή, πλάγια προεξοχή στο αριστερό τμήμα της πόρτας και πετάξτε μέχρι να φτάσετε στο επίπεδο του "υπερυψωμένου" τεχνικού, τον οποίο και θα κυριεύσετε. Πρέπει όμως να γίνει γρήγορα, αλλιώς η πόρτα θα ξανακλείσει και θα σας εκτοπίσει από την προεξοχή. Με τον τεχνικό πηδήξτε κάτω και βάλτε το χέρι σας στο μηχανήμα ώστε να ανοίξει η πόρτα.

Αν δεν γινόταν όλη αυτή η φασαρία και βάζατε ως Bob το χέρι σας στο μηχανήμα (γιατί τον τεχνικό δεν θα μπορούσατε να τον φτάσετε εκεί ψηλά που βρίσκεται και η πόρτα δεν ξαναανοίγει), θα κλείδωναν τα πάντα και θα άρχιζε το δωμάτιο να μικραίνει, σαν πρέσα, η οποία εν τέλει θα συνέθλιβε εσάς και τον τεχνικό, εκτός εάν μπαίνατε τάχιστα μέσα του και τον σέρνατε μέχρι την άλλη άκρη του δωματίου ώστε να βάλει αυτός το χέρι του. Τώρα όμως δεν χρειάζεται να γίνει τίποτε απ' όλα αυτά. Το ασανσέρ έρχεται. Αφήστε οποιοδήποτε όπλο στο ασανσέρ, μπειτε στην πόρτα, περάστε επιτυχώς τον scanner και μπειτε στο Club Kyd!

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟ ΠΙΟ "ΙΝ" ΣΤΕΚΙ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Εδώ πρέπει να βρείτε μία Commander και μέσω αυτής να μπειτε στη στρατιωτική ζώνη. Καταρχήν, όμως, πρέπει να πάτε στο Bar 2, όπου μπεκροπίνουν οι εξέχουσες προσωπικότητες. Στη δεξιά κουρτίνα θα βρείτε ένα μπαρ. Πηγαίνετε πίσω από τους πάγκους και θα

βρείτε μία ανοιχτή πόρτα που οδηγεί στο δωμάτιο υπηρεσίας. Εκεί ξεκουράζεται μία σερβιτόρα. Κυριεύστε την. Μη δοκιμάσετε να τη βάλετε να πλύνει τα πιάτα στον παρευρισκόμενο νεροχύτη. Αδίκος κόπος, οι προγραμματιστές δεν έχουν προβλέψει κανένα τέτοιο easter egg (κρίμα, πάντως, θα περνούσε ενδιαφέρον φαλλοκρατικό μήνυμα!). Επιστρέψτε στην αρχική θέση και μπειτε στο αριστερό bar, όπου στην αντίστοιχη ακριβώς θέση βρίσκεται η σκάλα για το Bar 2. Η σερβιτόρα έχει πρόσβαση σε αυτό, οπότε η πόρτα ανοίγει και κατευθύνετε προς τα επάνω...

Στρίψτε αριστερά, μπειτε στη δεύτερη πόρτα στα δεξιά και στις τουαλέτες θα συναντήσετε μία χορεύτρια. Κυριεύστε την, γυρίστε πίσω, μπειτε αυτή τη φορά στην πρώτη πόρτα και περάστε την κουρτίνα που οδηγεί στην αίθουσα χορού (και

αντίστοιχα πλήκτρα από τα φωτιζόμενα βελάκια. Αν κάνετε ένα λάθος, πρέπει να ξαναρχίσετε από την αρχή. Α, και κάτι άλλο: όσο πιο επιτυχείς είστε τόσο περισσότερο δυσκολεύει η ακολουθία και μικραίνει ο χρόνος που έχετε περιθώριο για να πατήσετε τα πλήκτρα κατεύθυνσης. Μπορεί να μπερδευτείτε λίγο στην αρχή, αλλά άμα χαλαρώσετε, κοιτάζετε από μακριά τη δράση, σιγά σιγά θα αρχίσετε να υπακούτε ενστικτωδώς στις εντολές του Kyd και θα νικήσετε σε αυτή τη σχετικά εύκολη δοκιμασία. Η ανταμοιβή σας; Μία κάρτα VIP και είσοδος στη VIP Lounge.

Στο χώρο αυτό θα βρείτε αρκετές Commanders και Domipos. Βάλτε μία στο μάτι, παραφυλάξτε μέχρι να βρεθεί μια στιγμή που δεν θα κοιτάει κανείς και μπειτε μέσα της. Ακόμη κι αν σας εντοπίσει κάποιος, βέβαια, δεν έγινε και κανένα

μεγάλο κακό, αφού κανείς στο Club Kyd δεν έχει όπλα. Όπως και να 'χει προχωρήστε μέχρι την πόρτα με τα διακριτικά MZ (Military Zone) και μπειτε στο ασανσέρ. Ένα μικρό cut-scene και φτάσατε.

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΡΑΞΗ

Βγείτε από το ασανσέρ και στρίψτε δεξιά, γυρίστε ξανά δεξιά και κοιτάξτε κάτω. Μόλις δείτε έναν Medium Cop να περνάει, ετοιμαστείτε να τον δαιμονιάσετε. Όταν σας γυρίσει την πλάτη κι αρχίσει να απομακρύνεται από τον τοίχο, βγείτε γρήγορα από το χαρακτήρα σας, κρατήστε πατημένο το space και σημαδέψτε την πλάτη του. Κατά πάσα πιθανότητα θα τον κυριεύσετε χωρίς να πάρει μπουρδιά ο άλλος Medium Cop.

Κατευθυνθείτε ευθεία και αριστερά, μέσα από την πόρτα, πάρτε αν θέλετε κάτι από τον weapon dispenser και βγείτε από την άλλη πόρτα. Μπροστά κι αριστερά, πολύ κοντά σας, θα δείτε έναν κυκλικό πυργίσκο. Στα αριστερά του υπάρχει μία κονσόλα που ενεργοποιεί το ασανσέρ του. Χρησιμοποιήστε την. Θα βγει μία gun Commander από μέσα. Με ήρεμα βήματα ελχθείτε πίσω από την πλάτη της και κάνετε την αλλαγή. Ευτυχώς, οι υπόλοιποι αστυνομικοί παραείναι μακριά για



Μόνο μια gun Commander μπορεί να χειριστεί τις turrets στην κεντρική πύλη, γι' αυτό μόλις δείτε μία, αρμήξτε κατευθείαν στο ψαχνό!!!

μπορούν να περάσουν μόνο οι χορεύτριες). Τώρα αρχίζει ένα ενδιαφέρον παιχνίδι!

Ο Dj Kyd σας προκαλεί να χορέψετε στο ρυθμό της μουσικής. Ανυψώνετε σε μία πλατφόρμα με βελάκια στις τέσσερις κατευθύνσεις του ορίζοντα, αρχίζει η μουσική κι εσείς καλείστε να πατάτε τα



Ενεργοποιώντας το portal για τη Σελήνη.

Most wanted

να σας εντοπίσουν. Ξαναμπείτε, ως Gun Commander πια, στον πυργίσκο, πατήστε το κουμπί για να ανεβείτε πάνω και χρησιμοποιήστε τα όργανα ελέγχου, για να τεθεί υπό τον έλεγχό σας μία turret.

Μην μπείτε στον πειρασμό να πυροβολήσετε τους αστυνομικούς. Θα γίνει κι αυτό, αλλά όλα στην ώρα τους. Αντίθετα, στραφείτε δεξιά, σημαδέψτε την άλλη turret και όταν είστε έτοιμοι, αρχίστε να πυροβολείτε μανιωδώς. Φυσικά, θα καταστραφεί πρώτη η άλλη, αφήνοντας σας ελεύθερο το πεδίο να προκαλέσετε όποια άλλη καταστροφή θέλετε, ανενόχλητοι. Λογικά τώρα οι αστυνομικοί θα έχουν καθίσει έξω από τον πυργίσκο σας, έτοιμοι να σας δολοφονήσουν αν κατέβετε. Εσείς χαιρετίστε τους με μερικές ρουκέτες και παρακολουθήστε τους να πέφτουν κάτω όλοι μαζί και να ξανασηκώνονται, να ξαναπέφτουν κάτω, αλλά να μη σηκώνονται! Τέλος, καταστρέψτε τα κιβώτια που μπλοκάρουν την κεντρική πύλη.

Βγείτε από τον πυργίσκο (με το κουμπί action), κατεβείτε κάτω και κατευθυνθείτε προς την πόρτα στην άλλη πλευρά. Περάστε την, ξεφορτωθείτε την Commander στον γκρεμό στα δεξιά και μπείτε στο δωμάτιο με τον επιστήμονα. Είναι περικυκλωμένος από κάγκελα, οπότε θα πρέπει να βρείτε κάποιον πιο πονηρό τρόπο για να μπείτε μέσα... Κυριεύστε ένα ποντίκι και μπείτε μέσα στις σωληνώσεις και στην πρώτη διασταύρωση κάνετε αριστερά.

ΤΡΟΦΗ ΓΙΑ ΤΑ ΘΗΡΙΑ

Μόλις δοκιμάσετε να βγείτε στο κλουβί του επιστήμονα, σας πιάνει το πουλί και προσπαθεί να σας μεταφέρει στη φωλιά του. Αυτό ήταν, μόλις χάσατε. Το αρπακτικό θα σας μεταφέρει στη φωλιά του και θα σας κατασπαράξει, ενώ εσείς είστε παγιδευμένοι στο σώμα του αρουραίου. Ο Bob πεθαίνει και το σχέδιο του Σατανά επικρατεί. Η Γη αφήνεται ανυπεράσπιστη στην καταστροφική μανία του...

Αστειεύομαι, φυσικά. Το πουλί σας αφήνει στη φωλιά του και φεύγει, αλλά εσείς πέφτετε κάτω, δίπλα στα πόδια ενός αστυνομικού. Μπορεί να μη γίνετε τροφή για τα θηρία, αλλά, μην ανησυχείτε, θα γίνετε σύνομα! Μη δοκιμάσετε να κυριεύσετε τον Medium Cop δίπλα σας. Χαμένος κόπος. Αντίθετα πέστε κάτω, πηγαίνετε πίσω από τον Light Cop και δαιμονίστε τον. Μόνο ο Scientist θα σας αντιληφθεί, αλλά φυσικά δεν χρειάζεται να τον φοβάστε. Ξανανεβείτε πάνω, στρίψτε αριστερά και ενεργοποιήστε τον κόκκινο διακόπη που απελευθερώνει ένα Armored Behemoth. Μην κατεβείτε κάτω, αλλά προχωρήστε στο μπαλκόνι μέχρι να βρίσκεστε από πίσω του, ηδηξέτε κάτω ώστε ο Light Cop που κουβαλάτε να σπάσει τα πόδια του, βγείτε από το σώμα του και μπείτε στο Behemoth.

Βγείτε έξω και περάστε όλους τους διαδρόμους και τα δωμάτια ώστε να φτάσετε ξανά στο χώρο με τις turrets. Καλύτε-

ρα στο αμέσως προηγούμενο δωμάτιο να κάνετε ένα save, διότι μόλις φτάσετε εκεί, θα παρατηρήσετε ότι σας περιμένει μία... επιτροπή υποδοχής με Masers κ.ά. Εχετε κατά νου ότι ενώ είστε μέσα στο τέρας, μόνο οι πράσινες ακτίνες των Masers μπορούν να σας σκοτώσουν. Οπότε, καταρχήν, αγνοήστε τους υπόλοιπους αστυνομικούς. Δεύτερον, επειδή το Behemoth δεν έχει πλάγιο strafing, θα αρκεστείτε σε πлагιαστά ηδηξήματα! Δεν δίνουν τόσο εύκολη στόχευση, αλλά δεν υπάρχει και άλλος τρόπος για να αποφύγετε τα Masers. Επομένως, μόλις μπείτε, αρχίστε να πυροβολείτε σαν τρελοί και να ηδηξάτε διαρκώς δεξιά αριστερά σαν μαϊμού που το 'σκασε από το τσίρκο (επειδή το Behemoth είναι πολύ πιο ογκώδες, το θέαμα είναι ακόμη πιο διασκεδαστικό!). Δεν θα χρειαστούν πάνω από δύο βολές με Masers για να σαςβάλουν κάτω, γι' αυτό να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. Προσωπικά κατάφερα να το περάσω με την πρώτη φορά, χωρίς να χρειαστεί να ξαναπροσπαθήσω, αλλά ακόμη κι αν συναντήσετε δυσκολία, υπάρχει το load. Τέλος, αφού ξεμπερδέψετε με όλους, κοιτάξτε το health του Behemoth. Αν έχετε φάει μία βολή, θα έχει πέσει κάτω από το 50. Επειδή, όμως, στο επόμενο δωμάτιο θα χρειαστείτε ένα -κατά το δυνατόν- υγιές Behemoth, σας συστήνω για οποιαδήποτε τιμή της health κάτω του 90 να πάτε να πάρετε ένα άλλο από την αποθήκη. Το δρόμο τον ξέρετε...

Με ολοκαίνουριο Behemoth πηγαίνετε στην κεντρική πύλη και κάνετε ένα save προτού την ανοίξετε. Μέσα θα βρείτε ένα άλλο Behemoth και έναν αστυνομικό με Maser. Αν δοκιμάσετε να κάνετε ένα-δυο βήματα ακόμη, θα ανοίξουν πυρ, οπότε κάνετε το πρώτος εσείς! Μπείτε σε sniper, σημαδέψτε πρώτα το κεφάλι του άλλου Behemoth



Spirit attack: Το μόνο σας όπλο ενάντια στο Σατανά. Καμιά δεκαριά εύστοχες βολές αρκούν για να τον στάλτε πίσω στην Κόλαση.

και αρχίστε να πυροβολείτε. Επειτα από περίπου δύο δευτερόλεπτα θα σας ρίξει ο αστυνομικός με το Maser, οπότε να είστε έτοιμοι για πλάγιο πήδημα στα δεξιά. Πολύ σύντομα το αντίπαλο Behemoth θα πέσει. Στραφέιτε και στον αστυνομικό - 3-4 σφαίρες θέλει κι αυτός για να ηρεμήσει μια και καλή.

Περάστε την πόρτα, βγείτε από το Behemoth και μπειτε γρήγορα σε έναν επιστήμονα, ενεργοποιήστε τον τηλεμεταφορέα και πηδήξτε μέσα. Θα μεταφερθείτε στη Σελήνη. Εκεί θα πρέπει να διαβάσετε τα logs των επιστημόνων. Αφού διαβάσετε τα τρία πρώτα, θα ανοίξει η πόρτα του κλειδωμένου εργαστηρίου. Διαβάστε και το τέταρτο και θα ανοίξει η πόρτα με την πεντάλφα. Εκεί μέσα είναι ο τηλεμεταφορέας που θα σας πάει μέχρι τα λημέρια του διαβόλου... Πάρτε μια βαθιά ανάσα και μπειτε μέσα!

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣ ΜΕ ΤΟΝ ΣΑΤΑΝΑ

Βρίσκεστε πάνω σε έναν στύλο, περιτριγυρισμένος από λάβα και με μερικούς ακόμη στύλους να είναι το μόνο εμπόδιο ανάμεσα σε εσάς και τον Σατανά. Ηρθε η ώρα για την τελική μάχη. Είστε έτοιμοι να τη δώσετε; Μόνο να είστε σίγουροι πως είναι ΠΟΛΥ δύσκολη...

Πηδώντας από στύλο σε στύλο θα προσγειωθείτε τελικά στη βάση του Σατανά. Πρόκειται για ένα κυκλικό νησί, όπου στο κέντρο υπάρχει ένας γυάλινος θόλος με τον Σατανά μέσα. Στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα υπάρχουν ψηλές βαλβίδες που προμηθεύουν τον Σατανά με το απαραίτητο γι' αυτόν αίμα, ενώ ανάμεσά τους υπάρχουν πύλες από τις οποίες βγαίνουν μηχανικοί και αστυνομικοί. Καταλαβαίνετε, φυσικά, ότι πρώτο μέλημά σας είναι να κόψετε αυτή την παροχή για να τον αποδυναμώσετε!

Σε αυτήν την προσπάθειά

σας δεν θα είστε μόνος. Υπάρχουν και ορισμένα άλλα φτερωτά πλασματάκια, πανομοιότυπα με τον Bob αλλά σε κόκκινη απόχρωση, που θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη, και πολύ μάλιστα! Βλέπετε έχουν κι αυτά την ικανότητα να δαιμονίζουν και σκοπεύουν να την εκμεταλλευτούν στο έπακρο. Το ένα συνήθως παίρνει έναν αστυνομικό και αρχίζει να σας κυνηγάει όπου κι αν πάτε, πυροβολώντας παράλληλα, ενώ το άλλο παίρνει έναν μηχανικό και ξαναοιγεί όσες βαλβίδες προσπαθήσατε εσείς να κλείσετε!

Σημαντικός βοηθός στην αποστολή σας αυτή είναι τρεις γαλάζιοι τηλεμεταφορείς που βρίσκονται κοντά στις πύλες και μπορούν να σας μεταφέρουν (μόνο ως Bob) από τον ένα στον άλλο. Είναι κι αυτός ένας τρόπος να ξεφεύγετε εύκολα, σε περίπτωση που σας έχει πλησιάσει επικίνδυνα ένας αντίπαλος αστυνομικός ή ο ίδιος ο Σατανάς αργότερα...

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ ΚΑΝΟΥΜΕ;

Μόλις προσγειωθείτε στο νησί, ο Σατανάς θα σας πει δυο ενθαρρυντικά λογάκια. Αμέσως μόλις ξαναπάρτε τον έλεγχο κάνετε save. Αυτό το save, υπό φυσιολογικές συνθήκες και χωρίς τον παρόντα οδηγό στρατηγικής, θα αναγκαζόσαστε να το χρησιμοποιήσετε καμιά 50ριά φορές, αν πρώτα δεν είχατε σπάσει την οδόνη ή το πληκτρολόγιο. Τελικά, όσο δύσκολη κι αν φαίνεται η μάχη, καταντάει γελοία αν κάνετε ένα πολύ απλό πραγματάκι που θα σας περιγράψω αμέσως τώρα.

Με τον Bob τρέξτε κατευθείαν αριστερά, στην πύλη με τους δύο τεχνικούς και τον ένα αστυνομικό. Φυσικά, θα προτιμήσετε τον αστυνομικό! Λογικά οι δύο μικροί δαίμονες θα καταλάβουν τους άλλους δύο τεχνικούς. Σκοτώστε τους και



Από τον τερματισμό...

τους δύο και ρίξτε μια-δυο βολές ακόμη με το όπλο εναντίον τους, ώστε να νευριάσουν και να σας πάρουν στο κυνήγι. Πηγαίνετε μέχρι την άκρη του νησιού, εκεί δίπλα, και πηδήξτε στη λάβα, βγαίνοντας στον αέρα από τον αστυνομικό και χτυπώντας τα φτερά σας στο κενό όσο γίνεται περισσότερο, ώστε να μείνετε κατά το δυνατόν μεγαλύτερο χρονικό διάστημα στο κενό, χωρίς όμως να πέσετε και στη λάβα. Επιστρέψτε στο νησί: κατά πάσα πιθανότητα οι δύο δαίμονες πηδήξαν στη λάβα και σκοτώθηκαν! Αν δεν έγινε κάτι τέτοιο, ξαναδοκιμάστε από την αρχή μέχρι να το πετύχετε.

Πλέον μπορείτε να δράσετε ανενόχλητος. Ο Σατανάς κάθε λίγο θα εκτοξεύει ένα δαχτυλίδι φωτιάς, το οποίο μπορείτε να αποφύγετε είτε πηγαίνοντας πίσω από τις αντλίες στο ύψωμα είτε μένοντας ως Bob μέσα στους γαλάζιους τηλεμεταφορείς. Μη δοκιμάσετε να πηδήξετε από πάνω του. Κατά 90% δεν θα τα καταφέρετε...

Κυριεύστε έναν τεχνικό και κλείστε τις 4 αντλίες. Ο Σατανάς θα θυμώσει τρομερά, θα βγει από το θόλο του και θα σας πάρει στο κυνήγι! Ο μόνος τρόπος να τον σκοτώσετε είναι αυτός που μάδατε από τις σημειώσεις των επιστημόνων στη σεληνιακή βάση. Πρέπει να

στραφέιτε προς αυτόν και να κάνετε depossess οποιονδήποτε χαρακτήρα, κάτι που θα απελευθερώσει μία λευκή ακτίνα που θα τον χτυπήσει. Πάνω αριστερά υπάρχει ένας κόκκινος κύκλος που δείχνει πόση δύναμη του έχει απομείνει. Τέλος, θα παρατηρήσετε ότι μεγαλύτερη ζημιά του κάνουν οι ακτίνες όταν ρίχνονται από μέση απόσταση.

Αυτό που θα κάνετε λοιπόν είναι το εξής: Πηγαίνετε δίπλα σε έναν τηλεμεταφορέα, στρέψτε προς το Σατανά, κάνετε depossess και μπαίνετε μέσα στον τηλεμεταφορέα. Αν εκεί που θα βρεθεί υπάρχουν στη διπλανή πύλη χαρακτήρες και ο Σατανάς δεν είναι πολύ κοντά, μπαίνετε μέσα σε έναν από αυτούς και ακολουθείτε την ίδια διαδικασία (κυριεύω, στοχεύω, βγαίνω, τηλεμεταφέρω). Αλλιώς περιμένετε 1-2 δευτερόλεπτα και θα τηλεμεταφερθείτε αλλού.

Δεν θα χρειαστεί πολλές βολές για να υποκύψει. Όταν γίνει αυτό, θα παρακολουθήσει ένα cut-scene με το νησί να διαλύεται, τον Σατανά να επιστρέφει στην Κόλαση και τον Bob να καταλήγει εγκαταλελειμμένος στην επιφάνεια της Σελήνης. Ακολουθούν τα credits.

Συγχαρητήρια, μόλις τερματίσατε το Messiah!

PC

Θέλω να γράψω κάτι για την καταστροφή των νησιών στο αρχιπέλαγος Γκαλαπάγκος. Οι

Αμερικανοί κατά τη διάρκεια του Β'

Παγκοσμίου Πολέμου

δημιούργησαν μία ναυτική

βάση σχεδόν στο κέντρο

των νησιών. Όταν μετά τον

πόλεμο αποχώρησαν από

την περιοχή αυτή, η βάση τους

μετατράπηκε σε βάση ανεφοδιασμού

για τις ανάγκες των νησιών σε πετρέλαιο. Αντί,

όμως, να φροντίσουν να τη μεταφέρουν σε ένα

νησί στο άκρο του συμπλέγματος, συνέχισαν να τη

λειτουργούν, καθιστώντας την στην πράξη μία

ωρολογιακή βόμβα. Ετσι το κακό συνέβη.

Προσάρaxe ένα σκάφος ανεφοδιασμού και,

δυστυχώς, η μόλυνση "χτύπησε" στο κέντρο του

μοναδικού αυτού συμπλέγματος. Δεν είναι κρίμα

για οικονομικούς λόγους να καταστρέφουμε σιγά

σιγά ό,τι πολύτιμο έχει απομείνει πάνω σε αυτόν

τον πλανήτη;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Και περνάμε αμέσως στα γράμματά σας.

RIDDLE OF THE SPHINX

Η δικηγόρος ΚΑΤΕΡΙΝΑ

ΣΟΥΚΗ σημειώνει ότι όποιος

έχει αρκετή υπομονή και μπορεί

ν' ακούσει τις κασέτες μέχρι τέ-

λους, θα ακούσει μία μετάφρα-

ση του περίφημου πάπυρου!

Μία από τις κασέτες αυτές πε-

ριέχει, ύστερα από ένα πολύ με-

γάλο κενό, την ακριβή μετάφρα-

ση του περίφημου πάπυρου. Δεν

δυμάται ποια κασέτα είναι ακρι-

βώς, αλλά δεν έχετε παρά να

δοκιμάσετε.



RIDDLE OF THE SPHINX

Ο ΠΑΥΛΟΣ ΤΣΙΟΥΝΤΟΣ από τη Θεσσαλονίκη γράφει τα εξής:

"Αντρέα, τι κάνεις; Πιστεύω να περνάς καλά. Είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες του περιοδικού. Συγκεκριμένα το αγοράζω από το 1991. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, αν σκεφθείς ότι μπορούσα εδώ και τόσα χρόνια. Είμαι ένας από τους πολλούς θαυμαστές σου, διότι είμαι και εγώ ασυμμετρικός και σε έχω παραδεχτεί σε όλα τα reviews που έχεις κάνει. Από το 1991 έως και σήμερα έχω αγοράσει όσα παιχνίδια (φυσικά adventures όπως και RPGs) έχεις προτείνει. Ήθελα επίσης να αναφερθώ και στα hints που δίνεις μέσω των reviews σου. Για παράδειγμα, θα αναφερθώ σε ένα σχετικά παλιό παιχνίδι, το Rama, για το οποίο ανέφερες ότι για το γρίφο των εξωγήινων γλωσσών υπήρχε μία 'εσωτερική λογική', η οποία με βοήθησε πολύ. Θα ήθελα επίσης να αναφέρω ένα περιστατικό που μου συνέβη με το Myst Masterpiece Edition. Επειδή είχα παίξει το αρχικό Myst, πήρα τη Masterpiece Edition χωρίς να διαβάσω το review σου, αφού το περιοδικό έβγαине τον επόμενο μήνα. Αρχισα το παιχνίδι και έφθασα στο γρίφο μέσα στο διαστημόπλοιο. Δεν μπορούσα να τον λύσω με καμία δύναμη, ενώ ήξερα τη λύση του. Ετσι, αναγκάστηκα να ζητήσω τη βοήθεια του αδερφού μου για να το περάσω. Φαντάζεσαι, τώρα, τι αισθάνθηκα όταν είδα το review σου; Κάτι σε déjà vu στυλ.

Αρκετά όμως με αυτά. Αυτό που ήθελα να σε ρωτήσω είναι για το Riddle of the Sphinx (παρεμπιπτόντως φοβερό παιχνίδι). Όταν παίρνεις το remote control ρομποτάκι και το χρησιμοποιείς για να πας στην κλειστή πόρτα, εκεί πρέπει να βάλεις έναν τετραψήφιο αριθμό, ο οποίος είναι τα 4 τελευταία ψηφία της κάρτας του Geoffrey συν την ημερομηνία της ολοκλήρωσης της σκαλωσιάς. Όταν πάω να βάλω τον κωδικό μετά το δεύτερο ψηφίο,

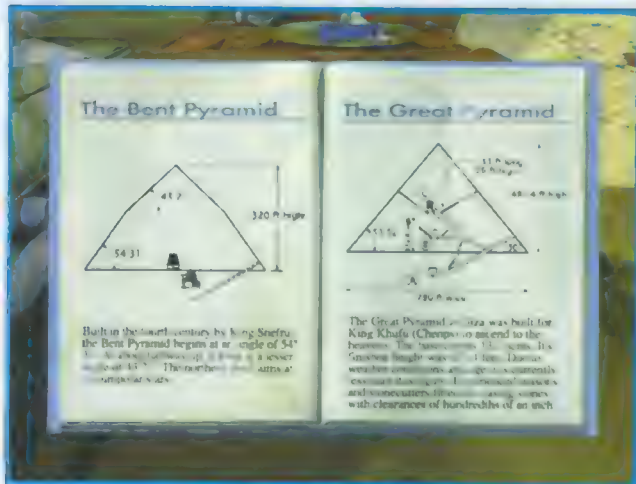
το τρίτο είναι ίδιο με το δεύτερο. Δηλαδή, αν για παράδειγμα βάλω τον αριθμό 2345, όταν γράψω το 23, αντί για το 4 μετά εμφανίζεται πάλι το 3. Μήπως είναι bug του παιχνιδιού; Το έχεις παρατηρήσει εσύ;"

Φίλε Παύλο, δεν παρατήρησα αυτό που γράφεις γιατί απλώς δεν το δοκίμασα. Μπορεί και να είναι bug, δεν ξέρω. Ο λόγος που δεν το δοκίμασα είναι ότι ο κωδικός που πρέπει να βάλεις δεν είναι αυτός που νομίζεις. Όπως σου λέει ο Gil στο γράμμα του, ο κωδικός βγαίνει από την ημερομηνία του ανεβάσματος της σκαλωσιάς μαζί με τα 4 τελευταία νούμερα από την Campus ID κάρτα του. Αυτό όμως δεν μας δίνει 2345 όπως γράφεις, αλλά 1551 (0217+1334=1551).

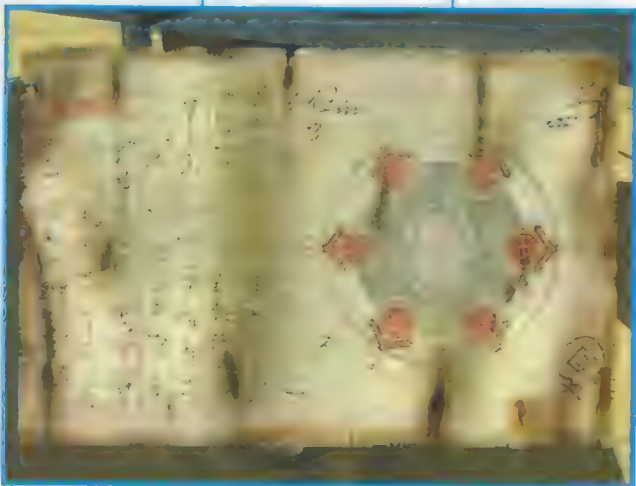
Ο φοιτητής ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΥΤΣΟΣ αναφέρει για τον πρόλογο που έγραψα στο παιχνίδι τα εξής:

"Αγαπητέ κ. Τσουρινάκη, Γράφω με αφορμή το review σας του παιχνιδιού Riddle of the Sphinx, αλλά όχι για το ίδιο το παιχνίδι, αλλά για μία αναφορά που κάνατε για ένα σχετικό ντοκιμαντέρ. Νομίζω ότι το ντοκιμαντέρ αυτό το έχω παρακολουθήσει στην ΕΤ3 εντελώς τυχαία και μάλιστα είχα μείνει άναυδος, διότι ήταν το μόνο που είχε κάποια επιστημονική βάση - εντυπωσιάστηκα ειδικά από το γεγονός ότι δεν μιλούσε για εξωγήινους αλλά είχε κάποια σοβαρότητα. Από εσάς ζητώ μόνο εάν θυμάστε τα ονόματα των ανδρών που έδωσαν τη διάλεξη στο ντοκιμαντέρ ή τα ονόματα των βιβλίων που έχουν γράψει ή αν γνωρίζετε κάποιον που ξέρει περί του θέματος... Μου έχει κινήσει αρκετά την περιέργεια το όλο θέμα των πυραμίδων και προσπαθώ να βρω σχετικό υλικό, αλλά μόνο επιστημονικό..."

Στο ίδιο θέμα ο ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΟΥΡΟΥΜΠΛΑΚΗΣ γράφει τα εξής:



RIDDLE OF THE SPHINX



"Γεια σου Ανδρέα,
Διάβασα το άρθρο σου για το Riddle of the Sphinx και θέλω να σταθώ σε ένα σημείο στον πρόλογο που κάνεις. Ο μεγάλος πολιτισμός που ανθούσε το 10500 π.Χ. ήταν ο ελληνικός, όπως ισχυρίζεται και αποδεικνύει επιστημονικά ο Αμερικανός αιγυπτιολόγος Karl Brighton στο βιβλίο του 'Αιγυπτιακές Πυραμίδες Ελλήνων Έργον' το οποίο κυκλοφόρησε πρόσφατα. Το συγκεκριμένο βιβλίο το συνιστώ ανεπιφύλακτα εάν επιθυμείς να μάθεις ίσως την πιο σοβαρή, κατά την άποψή μου, έρευνα για την προέλευση της Μεγάλης Πυραμίδας, της Σφίγγας και των αιγυπτιακών πυραμίδων γενικότερα."

Δεν γνωρίζω κάτι ιδιαίτερο για το θέμα αυτό, απλώς παραθέτω τα δύο προαναφερόμενα

γράμματα για όποιον ενδιαφέρεται. Αυτό που όμως ξέρω είναι ότι από κάποια διαβολική σύμπτωση, η ΕΤ 3 έδειξε πάλι ένα ντοκιμαντέρ σχετικά με το θέμα αυτό, αν δεν κάνω λάθος το Σάββατο 11 Φεβρουαρίου, τελείως απροειδοποίητα. Αν' όσα μπόρεσα να καταλάβω, ήταν το πρώτο μέρος του ντοκιμαντέρ του οποίου το δεύτερο μέρος είχα δει παλαιότερα, και αφορούσε σε παρατηρήσεις πάνω στη συσχέτιση των πολιτισμών του Τιχουανάκο, των Μάγια και της Πυραμίδας του Χέοπα και της Σφίγγας. Αν μας ενημέρωναν τουλάχιστον για τις προβολές αυτές και τις βλέπαμε ολοκληρωμένα, θα είχαμε μία συνολική άποψη για το θέμα. Πάντως, το ντοκιμαντέρ που είδα πριν από λίγες μέρες επιβεβαιώνει όλα όσα έγραψα στο άρθρο μου. Το

αν αυτό αληθεύουν ή όχι είναι άλλη ιστορία.

DRACULA 2

Ο ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΑΡΑΪΝΔΡΟΣ
ρωτά το εξής:

"Στο Dracula 2, στο νεκροταφείο, ψάχνεις να εντοπίσεις τα 3 gargoyles που πρέπει να καταστρέψεις. Πού ακριβώς βρίσκονται αυτά;"

Δεν θυμάμαι πού ακριβώς είναι και τα τρία, αυτό όμως που θυμάμαι καλά είναι ότι τα δύο βρίσκονται σίγουρα στον περιφερειακό διάδρομο του νεκροταφείου. Πρέπει να φοράς τα γυαλιά του Hopkins για να εντοπίσεις τα τρία gargoyles. Το gargoyle που με είχε δυσκολέψει πάρα πολύ είναι αυτό που βρίσκεται ψηλά σε μία γωνία που κάνει ο εξωτερικός τοίχος. Αν θυμάμαι καλά, για να το βρεις πρέπει, αφού σταθείς με την πλάτη στην εξώπορτα του νεκροταφείου, να στρίψεις αριστερά και θα το βρεις ψηλά στην πρώτη γωνία που συναντάς. Τα άλλα δύο δεν είναι πολύ δύσκολο να τα εντοπίσεις, απλώς δεν θυμάμαι αν και τα τρία είναι στον περιφερειακό διάδρομο ή όχι.

Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ
γράφει τα εξής:
"Σε παρακαλώ, στείλε μου όταν μπορέσεις τον κωδικό που

απαιτείται να βάλω στην πόρτα μπαίνοντας στο κάστρο του DRACULA: THE LAST SANCTUARY (ξέρεις, το τοπίο που παρουσιάζεται όταν βάλεις και το δεύτερο CD του παιχνιδιού). Ξέρω ότι η λύση του γρίφου βρίσκεται στο κόκκινο βιβλίο, αλλά δεν κατάφερα να βγάλω κάποια άκρη από την αλληλουχία των γραμμάτων και των αριθμών. Ευχαριστώ εκ των προτέρων."

Αν έχω καταλάβει καλά, πρέπει να βρίσκεσαι μπροστά σε πόρτα κλειδωμένη με ακόμη ένα vampire lock. Για να την ανοίξεις, πρέπει να προσέξεις το σχήμα που έχει το half-moon symbol στο κάτω μέρος της κλειδαριάς. Τώρα στο inventory σου άνοιξε το κόκκινο σημειωματάριο του Dracula και χρησιμοποίησε τα γυαλιά του Hopkins. Στη σελίδα που περιέχει τους "αστερισμούς", ψάξε για το half-moon που αντιπροσωπεύει το γράμμα G. Το γράμμα G δίνει τους κωδικούς 9462.

Τώρα, βάλε στο πάνω αριστερά το 9, στο πάνω δεξιά το 4, στο κάτω αριστερά το 6 και στο κάτω δεξιά το 2.

Ο ΣΤΑΜΑΤΗΣ (PACMAN2000)
γράφει τα εξής:
"Είμαι φανατικός αναγνώστης του 'PC MASTER' γι' αυτό, αν και δεν γνωρίζω προσωπικά ού-



DRACULA 2



DRACULA 2



τε εσάς ούτε κανέναν άλλο συντάκτη του αγαπημένου μας περιοδικού, παίρνω το θάρρος να σας ζητήσω μια πολύ μεγάλη χάρη. Τον τελευταίο καιρό παίζω το πολύ καλό παιχνίδι Dracula 2 παράλληλα με το καταπληκτικό The Longest Journey. Το πρώτο τμήμα (CD 1) του Dracula 2 κατάφερα να το περάσω χωρίς δυσκολία. Όμως, από την αρχή του δεύτερου CD άρχισα να αντιμετωπίζω δυσκολίες, γι' αυτό και ζητώ την πολύτιμη βοήθειά σας. Σας περιγράφω το ακριβές σημείο το οποίο με έχει δυσκολέψει: Ο Δράκουλα με έχει φυλακίσει στο ορυχείο. Εχω βρει τον δυναμίτη και το σύρμα (καρούλι) και δεν ξέρω πώς να προχωρήσω. Εχω δύο επιλογές: ή να βάλω κάποιον συνδυασμό στην

πόρτα ή να κάνω κάποια ενέργεια πάνω στην πέτρα. Εχω βρει σε αδιέξοδο. Πείτε μου τι να κάνω!"

Πρώτα πρέπει να πάρεις τα crowbar και spade από ένα κουτί δίπλα από το στόμα του Dragon. Τώρα αν κατέβεις κάτω, χρησιμοποιώντας το crowbar, σπρώχνεις έναν βράχο (κοντά στην ξύλινη σκαλωσιά) και παίρνεις τον εκपुरσοκροτητή. Πάνω από τα βράχια παίρνεις τα hammer και chisel. Τώρα πάλι κάτω στο τραπέζι κάνεις κλικ στο συρτάρι και το ανοίγεις με τα hammer και chisel. Παίρνεις το reel of cable. Πάλι με τα hammer και chisel καταστρέφεις το πίσω μέρος του συρταριού και παίρνεις ένα small key. Πηγαίνεις στο κουτί

που είναι πίσω από το τραπέζι και με το κλειδί το ανοίγεις και παίρνεις τον δυναμίτη. Τώρα πας πίσω στο dragon's mouth.

Τοποθετείς το cable μέσα στο dragon's mouth. Πηγαίνεις προς τα πίσω μέχρι να ξεδιπλώσεις όλο το σύρμα. Ενώνεις τον εκपुरσοκροτητή στην άκρη του σύρματος και ανατινάξεις το dragon's mouth. Παίρνεις το jewel που πέφτει στο έδαφος. Τώρα πήγαινε στην άλλη άκρη του διαδρόμου και θα βρεθείς στις φυλακές του Dracula.

BALDUR'S GATE 2

Ο φίλος ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ μου έστειλε ένα μεγάλο γράμμα σχετικά με το παιχνίδι και τις τακτικές που κάποιος μπορεί να ακολουθήσει για να πολεμήσει τους περίφημους δράκους. Δημοσιεύω το μεγαλύτερο μέρος του, άνευ σχολίων, γιατί έχει ενδιαφέρον:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Ηρθε, επιτέλους, η ώρα να σου γράψω αυτό το e-mail σχετικά με το Baldur's Gate II τόσο για να σχολιάσω ορισμένα από τα γραφόμενά σου στο περιοδικό σχετικά με 'δύσκολες μάχες' όσο και για να σου γνωστοποιήσω τα δικά μου 'ευρήματα' και τακτικές στο παιχνίδι. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

Σχετικά με τα γραφόμενά σου στο τεύχος 133 για τις μάχες

εναντίον δράκων, έχω να κάνω τα εξής σχόλια: Το Harm spell όντως θα βλάψει το δράκο, αλλά με το που θα σε αντιληφθεί, θα αρχίσει να σε χτυπάει με το breath weapon του καθώς και με το wing buffet. Ως εκ τούτου, η τακτική αυτή έχει ελάχιστες πιθανότητες επιτυχίας (δοκιμασμένο).

Η τακτική με τα cloudkills (σε wands ή κανονικά spells) είναι η καλύτερη και η πιο ανώδυνη για να σκοτώσεις δράκους. Απλώς χρειάζεται να κάνεις τα cloudkills απανωτά, όπως πολύ σωστά γράφεις, για να μην προλάβει να κάνει heal ο δράκος. Δυστυχώς, με το που θα δει ο δράκος τους spellcasters, θα τους 'καθαρίσει' με το breath (γενικότερα ακολουθεί την τακτική breath για μάγους γιατί έτσι, έστω και αν έχουν resistance to fire, τους κόβει το spell). Έτσι, μάλλον και αυτή η τακτική είναι ατυχής.

Ο δράκος θα επιτεθεί μεν στα Wizard's eyes, αλλά τα spells δεν θα του κάνουν τίποτα και ακόμα και 3-4 lower resist να έχεις, δύσκολα θα του κάνεις σημαντικό damage με spells. Επίσης, όσον αφορά στην επίθεση με τόξα, το Tasheron's Short Bow +3 που χρησιμοποίησα του έκανε ελάχιστο damage.

Τα cloudkills θα τον έχουν φτάσει στα Badly Injured ή Near Death, αλλά τα magic missiles δεν πρόκειται να του κάνουν ού-



DRACULA 2

τε γρατσουσιά (δοκιμασμένο). Δεν ξέρω αν δοκίμασες την τακτική αυτή, εγώ πάντως όταν έβαζα την Jaheira να του κάνει το Insect Plague, δεν το έπιανε. Ούτως ή άλλως, ό στις 10, σου το κόβει το spell. Ενδιαφέρουσα τακτική, θα έπρεπε όμως να επισημάνεις ότι ο Firkraag έχει -3 AC και THACO 5, αν δεν κάνω λάθος (στοιχεία από το official BG2 guide της Bioware - μετάφραση Anubis). Οι fighters στην αρχή θα του κάνουν κάποιο damage, αλλά μετά το wing buffet και damage θα τους κάνει και θα τους πετάξει μακριά (για να μην αναφέρω ότι θα πρέπει να έχουν ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ > 60 Fire Resistance για να έχουν την ελάχιστη ελπίδα να αντέξουν το breath). Άλλη μία τακτική με την οποία δεν μπόρεσα να καταφέρω τίποτα.

Αν πιάσει το feeblemind, τότε ναι, κάτι κάνεις. Αν δεν πιάσει, όμως, άσ' το καλύτερα (μετά από δοκιμές, έπιασε 1 στις 6, αλλά ο δράκος αντέδρασε με breath και καθάρισε τον main char).

Αυτά είναι αηδίες (ότι δηλαδή τον νικάς έτσι όπως λες). Εγώ όταν τον αντιμετώπισα, είχα -7 AC με full dragon slaying equipment και πάλι με χτύπαγε άνετα με roll από 8 και άνω (και έκοβε 30άρες), ενώ εγώ ήθελα τουλάχιστον 20 για να κάνω hit.

Δεν δοκίμασα την τακτική αυτή γιατί δεν είχα παρόμοια ομάδα, πλην όμως πες μου, σε παρακαλώ, πώς θα κάνεις τους Α και Β fighters να έχουν σχεδόν 100% resistance from spells (εκτός από protection from magic scroll εννοείται). Αυτή είναι η δεύτερη πιο έξυπνη τακτική για να σκοτώσεις το δράκο, χωρίς παρατράγουδα για την ομάδα σου.

Να σημειωθεί ότι τα εν λόγω συμπεράσματα τα έβγαλα αντιμετωπίζοντας τους Red και Shadow Dragon, 3 ώρες τον καθένα, ώστε να δοκιμάσω όλες τις παραπάνω τακτικές σε δυσκολία Core Rules και με τους NPCs Minsk, Jaheira, Anomen,

Keldorn, Aerie και τον main char μου, έναν thief με tasheron's short bow +3, -1 ac, resistance και ένα κάρο μαγικά όπλα.

Δες όμως και μία άλλη τακτική για τους δράκους (και όχι μόνο): Αφού πας στον Firkraag, βάλε έναν χαρακτήρα να του μιλήσει, αλλά προτού φθάσει κοντά του, κάνε raise και απομάκρυνέ τον. Βάλε τους fighters σου με τα μαγικά σπαθιά και τα ειδικά αντικείμενα για δράκους να κάνουν attack στο δράκο. Κάνε upraise, περίμενε 4-5 sec, κάνε raise. Ξαναμίλα στο δράκο αλλά πάλι πριν να ενεργοποιηθεί ο διάλογος, κάνε raise και μετακίνησε μακριά το χαρακτήρα σου. Κάνε upraise, περίμενε 4-5 sec, κάνε raise και επανάλαβε την τακτική αυτή μέχρι να πεθάνει ο δράκος (γιατί εν τω μεταξύ θα τον χτυπάνε ΑΝΕΝΟΧΛΗΤΟΙ οι fighters). Αυτή η τακτική (γνωστή και ως fake talk) πιάνει γενικά σε όλες τις μάχες όπου ο εχθρός έχει γύρω του το μπλε πλαίσιο διαλόγου (εξαιρείται η μάχη με το Demi Lich). Δεν ξέρω αν πρόκειται για bug, πάντως, είναι άκρως αποτελεσματική.

Αν τώρα επιμένεις σώνει και καλά να βγάλεις το δράκο με 'νόμιμο' τρόπο, απλώς δώσε όλα τα dragon slaying equipment σε έναν character, κάνε του cast το haste, δώσ' του να πει ένα giant strength potion (του κατεβάξει το THACO) και κάνε του και ένα protection from spells και βουρ για το δράκο. Όσο ο δράκος θα είναι απασχολημένος, κάνε του ένα breach ή pierce magic ή secret word και αν πιάσει, θα τον σκοτώσεις σιγά σιγά, καθώς το protection from spells κάνει το χαρακτήρα σου ΤΕΛΕΙΩΣ ΑΠΡΟΣΒΛΗΤΟ στα spells. Ειδικά αν του έχειςβάλει και μαγικά items που δίνουν resistance ή immunity στο breath weapon, έχεις τελειώσει. Σε κάθε περίπτωση δεν βλέπεις να τον εφοδιάσεις και με ΠΟΛΛΑ greater healing potions. Όπως προείπα, σε μια τέτοια αναμέτρηση το



BALDUR'S GATE 2



πρόβλημα είναι το AC του δράκου και το χαμηλό THACO του, που του επιτρέπει να σου κάνει μεγάλο damage χωρίς να μπορείς να κάνεις και πολλά για να αντδράσεις (βλέπεις τα summons και τα elementals τα σκοτώνει σε ελάχιστο δευτερόλεπτα, ενώ ελλοχεύει και ο κίνδυνος να τα κάνει charm και να στραφούν εναντίον της ίδιας της ομάδας σου).

Ας πάμε όμως σε άλλα ενδιαφέροντα θέματα:

Golems

Clay Golems: Θέλουν blunt weapons, όπως Clubs, Maces, Morningstars, Fists και Staves.

Stone Golems: Θέλουν piercing weapons (κατά προτίμηση +2).

Iron Golems: +2 όπλα και άνω.

Adamantite Golems: +3 όπλα και άνω.

Μία καλή τακτική για τα Iron και Adamantite golems είναι να τα κολλήσετε σε μία στενή πόρτα. Δεν θα μπορέσουν να περάσουν και χτυπώντας τα με το tasheron's bow, τα διαλύετε χωρίς να κινδυνεύετε στο παραμικρό.

Liches

Υπάρχουν αρκετά liches στο παιχνίδι (έχω μετρήσει τουλάχιστον 6) και έχουν την κακή συνήθεια να σας περιλούζουν με spells, όπως τα Time Stop, Finger of Death, Wail of the Banshee, Gate (Pit Fiend), Summon Efreeti, Symbol Fear, Death και Meteor Storm. Η melee attack μερικών μπορεί να κάνει hold person, αλλά γενικά χωρίς τα spells τους είναι εύκολοι αντιπαλοί. Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε τη fake talk με-

δοδο ή αλλιώς κάνετε σε έναν χαρακτήρα το *protection from magic*, δώστε του ένα +4 ή +5 όπλο (π.χ. Holy Avenger) και χτυπήστε τα μέχρι να πεθάνουν, εύκολα και ανέξοδα, αφού τα spells τους δεν θα σας κάνουν τίποτα. Ακόμα και το Demi Lich, στα Docks, πεθαίνει ANETA αν το χτυπήσετε με έναν fighter, *protected from magic* (από scroll) και με όπλο το Holy Avenger σας δίνει 55.000 exp! Μοναδικό μειονέκτημα είναι ότι πρέπει κάπως να αντιμετωπίσετε και τα summons των liches, οπότε με την υπόλοιπη ομάδα σας επικεντρωθείτε σε αυτά. Ειδικότερα για το lich στο κρυφό πέραςμα, στην ταβέρνα του City Gates μπορείτε να κάνετε το εξής: Μπείτε μέσα με ENAN MONO χαρακτήρα, αφήστε το lich να κάνει τα προστατευτικά spells του και μόλις ετοιμαστεί

να σας κάνει spell, βγείτε έξω. Έτσι, το spell γίνεται, δεν έχει όμως target και πέφτει στο κενό! Συνεχίστε να μπαίνετε στο πέραςμα μέχρι να τελειώσουν ΟΛΑ τα spells του lich (είναι γύρω στα 25-30, χωρίς τα προστατευτικά). Μετά η εξόντωσή του είναι παιχνιδάκι. Υπάρχει, βέβαια, και μια επικίνδυνη παρενέργεια στην παραπάνω τακτική. Το lich σε κάποια φάση θα σας ακολουθήσει και αυτό έξω από το πέραςμα, οπότε γρήγορα βγάλτε την ομάδα από την ταβέρνα και επαναλάβετε το ίδιο όπως πριν με έναν χαρακτήρα. Όταν βγει και από την ταβέρνα, θα του έχουν τελειώσει τα θανατηφόρα spells και θα έχει μόνο προστατευτικά, οπότε περιμένετε μέχρι να του πέσουν ή, αν βαριέστε, κάνετε το Breach και σκοτώστε το. Είναι διασκεδαστικό να βλέπεις το lich να σουλατσάει

στους δρόμους με τους στρατιώτες της πόλης, να το χτυπάνε χωρίς αποτέλεσμα (ελλείπει μαγικών όπλων) και εσύ να προχωρείς ανέμελα και να περιμένεις να του πέσει το Improved Mantle για να το χτυπήσεις. Αφήστε δε που είναι και πολύ αργό!

Αντίπαλοι μάγοι

Τα Breach, Pierce Magic, Secret Word, Insect Plague και True Sight είναι 'must' για ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ομάδα. Χωρίς αυτά δεν θα φτάσετε πολύ μακριά. Τα τρία πρώτα κάνουν remove protections, το Insect Plague διακόπτει τα spells κάνοντας και damage (!!!!!), ενώ το True Sight είναι συνεχές και ακυρώνει τα invisibilities. Από επιθετικά spells μάθετε οποιοδήποτε τα FlameStrike, False Dawn (ιδανικό για undead), Bolt of Glory, Melf's Acid Arrow (για Trolls), Flame Arrow, Death, Disintegrate, Polymorph Other, Flesh to Stone.

Για τα summons, τώρα, ξεχάστε τα Monster Summoning (I, II ή III). Σε δύσκολες μάχες δεν βοηθούν καθόλου. Αντίθετα μάθετε Elemental Spells και τα Summon Nishruu και Hekasars. Τα Elementals έχουν μεγάλη αντοχή στα χτυπήματα και μπορούν να καταστρέψουν από μόνοι τους ολόκληρες ομάδες εχθρών χωρίς να προσπαθήσετε καθόλου. Τα Nishruu, τώρα, είναι ΤΑ summons, με όλη τη σημασία της λέξης. Αν τα βλέπετε να επιτεθούν σε μάγους, τους κάνουν να ξεχνάνε spells (!!!!!), οι μαγικές επιθέσεις αντί να τα βλέπουν τα κάνουν heal (!!!!!), ενώ έχουν και ΤΗ ΘΕΪΚΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΥΝ ΜΑΓΙΚΑ ΟΠΛΑ. Αυτό βέβαια δεν είναι πάντα καλό, καθώς μετά δεν μένει τίποτα να πάρετε εσείς, αν όμως γνωρίζετε από πριν ότι τα μαγικά όπλα των αντιπάλων δεν είναι τόσο καλά ή τα έχετε 50 φορές, τότε κάνετε τα summons σας άφοβα.

Κάτι τελευταίο: Η πιο δύσκολη μάχη στο παιχνίδι δεν είναι η τε-

λική (κατά την ταπεινή μου άποψη), ούτε καν η προτελευταία (αντιμετωπίζετε πάλι τον Irenicus στο Tree of Life). Είναι η μάχη στο Twisted Rune, μία περιοχή στην Bridge District όπου φτάνετε μόνο αν έχετε το rogue stone. Εδώ θα αντιμετωπίσετε τους:

Shangalar: 50.000xp, 3890 GP - Lich

Vaxall: 14.000xp - Beholder

Shyressa: 10.500xp - Vampire (απορροφά 4 levels με ένα hit και HPI)

Revanak: 6.000xp - Fighter (μακράν ο καλύτερος στο παιχνίδι)

Layenne: 4.000xp

Προτείνω να αφήσετε αυτή τη μάχη για μετά το κεφάλαιο 4 (ούτε εγώ την έχω περάσει). Οποιοσδήποτε συμβουλές, ευπρόσδεκτες.

Αυτά για την ώρα για το Baldur's Gate 2. Σίγουρα, αν έκανες τον κόπο να διαβάσεις μέχρι εδώ, πιστεύω ότι βρήκες χρήσιμα πράγματα για να ενημερώσεις τους αναγνώστες σου.

Regards,

Κώστας Σπυρόπουλος, γνωστός και ως Bandit De Lowen (Elven Thief)."

Σε ένα νεότερο γράμμα του ο Κώστας αναφέρει τα εξής:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Τελικά, ύστερα από πολλές προσπάθειες κατάφερα να νικήσω στη μάχη στο Twisted Rune. Στη συνέχεια παραδέτω τον μοναδικό τρόπο, κατά την ταπεινή μου άποψη, με τον οποίο μπορεί να κερδίσει κάποιος.

Οι εχθροί σε αυτή τη μάχη είναι οι εξής:

Shangalar: Lich

Έχει spells όπως τα γνωστά Time Stop, Symbol Fear, Death, Fire Shield, Mantle, Maze, Wail of the Banshee. Το πρόβλημα με το lich αυτό είναι ότι κάνει αμέσως μόλις του μιλήσετε Teleport δίπλα σας και αρχίζει το ρεσιτάλ των spells του, από τα οποία το πιο επικίνδυνο είναι το Wail of the Banshee (σκοτώνει ΑΜΕΣΩΣ).



BALDUR'S GATE 2



Vaxall: Beholder

Το Beholder επιτίθεται αμέσως και κάνει spells όπως τα Disintegrate, Wail of the Banshee, Fear και Domination, ενώ αν δεν ρίξετε αμέσως πάνω του ένα χαράκτρη για να ασχοληθεί με αυτόν, θα έχετε χοντρό πρόβλημα.

Shyressa: Vampire

Απορροφά 4 levels με μόνο ένα hit αν δεν έχετε Negative Plain Protection. Κοινώς με 3-4 hits είστε νεκρός, απλά και όμορφα!

Revanak: Fighter

Ο πιο 'αδύναμος' χαρακτήρας του group (μόνο αδύναμος δεν είναι, αφού χτύπαγε τον Minsk μου, που είχε AC -6, και του έκανε μεγάλο damage).

Layenne: Wizard/Cleric

Δυστυχώς, έχει πολλά προστατευτικά, όπως Fire Shield, Invisibility, ενώ μπορεί κάνει επίσης Fear, Gate (Pit Demon), Meteor Storm και Time Stop.

Τακτική:

Με το που θα βγείτε στην αίθουσα κάνετε όλα τα προστατευτικά spells που έχετε στην ομάδα σας (Haste, Protection from Evil, Magic Resistance, Blur, Minor Spell Turning, Protection from Magic Energy). ΠΡΟΣΟΧΗ: ΑΝ ΔΕΝ ΚΑΝΕΤΕ PROTECTION FROM MAGIC ENERGY ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ 6 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΑΣ Ή ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΤΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ SCROLLS, ΜΗΝ ΕΡΘΕΤΕ ΝΑ ΠΟΛΕΜΗΣΕΤΕ ΕΔΩ. 9 ΣΤΙΣ 10 ΘΑ ΧΑΣΕΤΕ!

Προτιμήστε να κάνετε άλλα quests μαζεύοντας ή αγοράζοντας αυτά τα υπερπολύτιμα, επαναλαμβανόμενα, scrolls. Αφού λοιπόν κάνετε τα προστατευτικά spells, βάλτε τον Priest σας να κάνει το protection from magic energy σε ΟΛΗ την ομάδα. Κάνετε summon όσα Elementals και Nymphs ή Nishruu έχετε.

Τώρα, βάλτε έναν δυνατό fighter με μαγικό όπλο στη μέση του τραπέζιου και λίγο προς τα πάνω, έναν άλλο fighter στη μέση σχεδόν, και άλλον έναν fighter ΠΟΥ ΘΑ ΕΧΕΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ

TO NEGATIVE PLAIN PROTECTION 'Η ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΝΑ ΤΟΥ ΔΙΝΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΙΔΙΟΤΗΤΑ στο νοτιο-ανατολικό μέρος του τραπεζιού.

Ο Shangalar θα σας μιλήσει και μόλις τελειώσει, τηλεμεταφέρεται κοντά στον κεντρικό χαρακτήρα. Ταυτόχρονα εμφανίζονται οι 'βοηθοί' του. Κάνετε pause. Ρίχτε τον έναν fighter πάνω στο Beholder, τον 2ο στον Revanak, τον 3ο με το Negative Plain Protection στο Vampire (καλό είναι να του έχετε δώσει ένα ισχυρό όπλο vs Undead, όπως το Mace, που βρίσκεται στο λημέρι της Bohdi) και στη Layenne ρίχτε ένα Elemental.

Αφήστε τους εχθρούς σας να αρχίσουν τα spells, ενώ εσείς κάνετε Breach, Secret Word, Insect Plague και True Sight στο Lich. Λογικά με την προστασία που έχετε η μαγική ενέργεια μπορεί μεν να σας πληγώσει, πλην όμως ΔΕΝ σας σκοτώνει ακαριαία. Σε κάποια φάση τα summons σας θα γίνουν σκόνη από τα spells των αντιπάλων, η Layenne θα κάνει Time Stop, θα καλέσει Pit Fiend και θα κάνει Meteor Storm στους fighters σας. Αν η ενέργειά τους πέσει, χρησιμοποιήστε greater healing potions (θα πρέπει να έχετε περίπου 2-4 ο καθένας - ΜΗΝ έρδετε χωρίς potions). Μετά θα έρδει η σειρά του Shangalar να κάνει Time Stop, Fear και Wail of the Banshee και αμέσως μετά Maze στο χαρακτήρα που θα βρει πρόχειρο. Συνεχίστε να πολεμάτε ασταμάτητα, κάνοντας heal όποτε χρειάζεται με τα potions. Μετά από κάποια φάση το Beholder πεθαίνει (είτε από το Meteor Storm της 'συντρόφου' του, είτε από τα ίδια του τα spells - γίνεται petrified, είτε από τον fighter σας). Ρίχτε τον extra fighter πάνω στον Pit Fiend της Layenne και εν συνεχεία στην ίδια. Όταν πεθάνει και ο Revanak, επικεντρωθείτε στο Vampire και τη Layenne (ελπίζω να έχετε ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ +2 όπλα).



BALDUR'S GATE 2

Τελευταίο αφήστε το lich που μέχρι τότε θα έχει καλέσει Efreeti και θα σφυροκοπά τους μάγους/priests σας. Χτυπήστε από μακριά το Efreet (αν μπορείτε με κάποιο τοξότη) και βάλτε τους Priests να εξαντλήσουν τα Breach, Pierce Magic και Secret Word πάνω στο lich, ενώ μετά βάλτε τους να κάνουν heal στον εαυτό τους. Αφού καθαρίσετε τους Shyressa, Layenne, κάνετε μαζί επίθεση στο lich και εν συνεχεία στον Efreet. Συγχαρητήρια! Μόλις κερδίσατε ίσως τη δυσκολότερη μάχη σε όλο το παιχνίδι. Προσωπικά τη θεωρώ δυσκολότερη και από τις μάχες με δράκους (ή τις 2 μάχες με τον Irenicus στο τέλος, που κερδίζονται εφόσον χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο ότομο στον κατάλληλο αντίπαλο), καθώς σε εκείνες τις μάχες πολεμάτε 1-2 ισχυρούς αντιπάλους, τους οποίους όμως έστω και με διάφορα κόλπα τούς σκοτώνετε, ενώ σε αυτή τη μάχη δεν υπάρχουν κόλπα: ή είστε σωστά προετοιμασμένοι, οπότε κερδίζετε με ελάχιστες απώλειες (π.χ. εγώ, τελικά, έχασα ένα fighter και τους δύο μάγους/priests μου), ή πεθαίνετε.

Οποιος γνωρίζει ευκολότερη τακτική για να περαστεί η εν λόγω μάχη ως μου στείλει e-mail (dralthi@x-treme.gr).

Για την ιστορία αναφέρω τη σύνδεση της ομάδας μου:

Minsk - Ranger Level 12
Anomen - Fighter/Priest Level 15
Priest/Level 7 Fighter
Jaheira - Fighter/Druid Level 10
Fighter/Level 12 Druid
Main Character - Thief Level 15
Aerie - Mage/Cleric Level 10
Mage/Level 11 Cleric
Keldorn - Inquisitor (Paladin) Level 12

Για αντικείμενα πριν από τη μάχη χρησιμοποιήσατε 8 greater healing potions, 2 scrolls Protection from Magic, 4 scrolls Protection from Magic Energy (για τα οποία έψαξα όλα σχεδόν τα μαγαζιά, τα σπίτια και τους ναούς του παιχνιδιού + quests) και τα spells που προανέφερα (+special abilities μαγικών όπλων και του Keldorn ως Paladin). Τη Rogue Stone, για να μπείτε στο Twisted Rune, τη βρίσκετε στο Shadow Dungeon (Umar Hills, Shade Lord Quest)."

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Όσοι στέλνουν γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

Enough is Enough!

• Οι χαλίφηδες και τα... κατορθώματά τους

Η επικαιρότητα ανατρέπει οποιαδήποτε σχέδια. Αλλά θέματα είχα προγραμματίσει να καλύψω, αλλά, τελικά, προέκυψαν πιο ενδιαφέροντα νέα. Ας τα δούμε μαζί, λοιπόν...

Η κόντρα των απανταχού adventurers με τα μεγάλα αμερικανικά περιοδικά του ειδικού τύπου καλά κρατεί. Ο Randy Sluganski, δημιουργός του περίφημου on-line site JUST ADVENTURE, που είναι αφιερωμένα στα adventure games και δεχεται άνω των 100.000 "χτυπήματα" ημερησίως, ενώ έχει ανακηρυχθεί και από τους "New York Times" ως ένα από τα καλύτερα gaming sites σε ολόκληρο τον κόσμο, δημοσίευσε στις 16 του Φλεβάρη μία ανοικτή επιστολή στον αρχισυντάκτη του "Computer Gaming World" (CGW) με τον τίτλο "ΑΡΚΕΤΑ ΠΙΑ". Το πρόβλημα προέκυψε όταν το εν λόγω περιοδικό στο τεύχος του Μαρτίου, γιορτάζοντας το 200ό τεύχος του, έγραφε στο σχετικό editorial ότι το περιοδικό ήταν σε όλη τη διαδρομή της ιστορίας του το computer game magazine για τους σκεπτόμενους gamers. Στο ίδιο τεύχος υπάρχουν οι βραβεύσεις των καλύτερων παιχνιδιών της χρονιάς κατά κατηγορία και, καλώς ή κακώς, από το εν λόγω αφιέρωμα απουσιάζει μόνο μια: η κατηγορία των adventure games.

Ο Randy τους απάντησε ότι το περιοδικό ΗΤΑΝ κάποτε το computer game magazine για σκεπτόμενους gamers, ενώ ΤΩΡΑ ΠΙΑ, με φωτεινές εξαιρέσεις άρθρα των Jeff Green, Gordon Berg και Charles Ardai, έχει γίνει περιοδικό για ρηχούς και μη σκεπτόμενους αναγνώστες, που προτιμούν το περιτύλιγμα από το περιεχόμενο. Τους κατηγορεί ότι στο επετειακό τεύχος τους ανακήρυξαν τους εαυτούς τους σε δικαστές, ενόρκους και εκτελεστές των adventure games με το να τα αποκλείουν από τις υποψηφιότητες για τις σχετικές κατηγορίες των παιχνιδιών της χρονιάς. Ετσι, ενώ υπήρχαν οι κατηγορίες για τα Action, Strategy, War, Sports, Sims, Racing, Science Fiction/Space Simulation και RPGs, δεν υπήρχε πουθενά η κατηγορία των adventure games. Τους απηύθυνε βαρύτατες κατηγορίες, λέγοντάς τους ότι προσπαθούν να επιβάλλουν προσωπικές εκτιμήσεις και αντιλήψεις τους στους αναγνώστες τους μέσω μιας πρωτοφανούς προπαγάνδας και πέρα από κάθε έννοια δεοντολογίας.

Το εκπληκτικό είναι πως το σχετικό Editorial του "CGW" είχε τον τίτλο "A Call for Change" και σε αυτό διατυπώνουν τα παράπονα τους προς τις εταιρείες, δηλώνοντας ότι ο χώρος πάσχει από "ωριμότητα". Ζητούσαν περισσότερη ωριμότητα, όταν την ίδια στιγμή "θάβουν" τα αντικείμενα πιο πνευματικά παιχνίδια του χώρου! Ο Randy ζητούσε

από όλους τους αναγνώστες της ανοικτής αυτής επιστολής του να στείλουν e-mails στους Mr. Unisacke (εκδότης του CGW) και Mr. Jones, αναγράφοντας μόνο τη λέξη "adventure" στο subject των e-mails και τίποτα άλλο. Φυσικά, και εγώ έστειλα αμέσως τα σχετικά e-mails, ενώ ειδοποίησα και 5-6 πολύ καλούς φίλους να πράξουν το ίδιο. Επρεπε να αντιδράσουμε...

Ο Randy προχώρησε, όμως, πιο μακριά. Με επιστολή του απευθύνων στους CEOs και τα marketing departments των κυριότερων παραγωγών adventure games, όπως η Lucas Arts, η Ubi Soft, η Mattel και η Dreamcatcher, προτρέποντάς τους να διαμαρτυρηθούν για αυτή τη στάση του "CGW" και να σταματήσουν να διαφημίζονται στο εν λόγω περιοδικό, μια και συνειδητά "θάβει" τα προϊόντα τους. Προειδοποιούσε δε τους αναγνώστες των άλλων gaming κατηγοριών ότι το θέμα αυτό αφορά και τους ίδιους και ότι δεν πρέπει να αδιαφορούν επειδή αυτή τη φορά "θάβει" τα adventure games, αφού του χρόνου μπορεί, ανάλογα με τα κέφια του, να αποφασίσει να "θάψει" τις δικές τους αγαπημένες κατηγορίες.

Η ανοικτή αυτή επιστολή δημοσιεύτηκε στη διεύθυνση <http://www.justadventure.com/articles/Enough/Enough.asp>

Οποιος, όμως, πάει τώρα στη διεύθυνση αυτή δεν θα τη βρει! Στη θέση της υπάρχει ένα άλλο άρθρο, το οποίο εξηγεί π προέκυψε οτις διάστημα αυτό.

Την άλλη μέρα, λοιπόν, ο George Jones, ο αρχισυντάκτης του "CGW", και ο Jeff Green, υψηλόβαθμο διοικητικό στέλεχος του περιοδικού αλλά και συντάκτης του, επικοινωνήσαν με τον Randy και τον διαβεβαίωσαν ότι στο τεύχος του Απριλίου θα υπάρχει μια διαδρομή στο θέμα αυτό, θα δημοσιεύσουν τα βραβεία για το καλύτερο adventure game της χρονιάς (το The Longest Journey) και ότι η παράλειψη της κατηγορίας των adventure games από το τεύχος του Μαρτίου ήταν μια ατυχής αβλεψία.

Επίσης, του ζήτησαν να συμμετάσχει σε μία συζήτηση μέσω του περιοδικού σχετικά με το αν η κατηγορία των adventure games είναι ουσιαστικά νεκρή ή όχι. Ο Randy τους απάντησε ότι δεν μπορεί να συμμετάσχει σε μια συζήτηση που αντιτίθεται στα πιο βασικά πιστεύω του, επειδή κάποιοι έχουν αποφασίσει με το έτσι θέλω να εξαφανίσουν την κατηγορία των adventures, και τους αντιπρότεινε να συζητήσουν πώς εξηγείται το γεγονός ότι τα adventure games έχουν επηρεάσει ΑΜΕΣΑ και ΚΑΘΟΡΙΣΤΙΚΑ όλες τις άλλες κατηγορίες παιχνιδιών, μια και τώρα πια έχουμε κατηγορίες όπως action/adventure, RPG/adventure, strategy/adventure, ακόμη και pinball/adventure games μας έχουν προκύψει!

Αφού μίλησαν πολύ, καλύπτοντας διάφορα θέματα που είχαν προκύψει, το θέμα έκλεισε προσωρινά. Από τη μεριά του περιοδικού δεν ομολογήθηκε ποτέ ότι δεχτηκε χιλιάδες e-mails, όπως ακριβώς ζήτησε

ο Randy. Και αυτό, πιστέψτε με, μετράει πάρα πολύ. Μέτρησε, όμως, ακόμη περισσότερο η ανοικτή εκκλήση προς τις εταιρείες που παράγουν adventure games να διακόψουν οποιαδήποτε σχέση με το "CGW", κάτι που αποτελεί τεράστιο πλήγμα για οποιοδήποτε περιοδικό σεβεται τον εαυτό του. Κάτι αναλόγο δεν είχε προηγουμένως στην ιστορία των περιοδικών του χώρου. Τελικά, παρά την όποια διόρθωση γίνει στο τεύχος του Απριλίου, δεν νομίζω να πείστηκε κανείς ότι το περιστατικό αυτό ήταν μια "παράληψη". Τέτοια πράγματα δεν συμβαίνουν στα περιοδικά, αν δεν το κάνουν συνειδητά. Επίσης, με αυτό τον τρόπο αποκλείστηκαν και από το επόμενο adventure game να διεκδικήσει τον τίτλο του καλύτερου παιχνιδιού της χρονιάς, μια και δεν υπήρχε καθόλου σχετική κατηγορία, αλλά αυτά είναι φιλά γραμματα. Είται κι αλλιώς, όλα ήταν προαποφασισμένα.

Με αυτά θυμήθηκα και τη δική μου ανάλογη ανοικτή επιστολή προς το περιοδικό "RAM" για το ίδιο σχεδόν θέμα. Τότε το εν λόγω περιοδικό, στο επετειακό αφιέρωμά του για τα games, είχε εξαφανίσει ολοκληρωτικά τα adventure games, ξαναγράφοντας την ιστορία, λες και για περίπου 15 συνεχή χρόνια δεν ήταν τα adventure games που πρωταστούσαν σε κάθε μικρή ή μεγάλη αλλαγή που σημειωνόταν στο χώρο. Φυσικά, ακόμη περιμένα απάντηση, αλλά απ' ό,τι φαίνεται, αυτή είναι η διαφορά επιπέδου μεταξύ των αμερικανικών και των ελληνικών περιοδικών. Εκεί, έστω και την τελευταία στιγμή, κρατούν τα σχήματα, ενώ εδώ ο καθένας το παίζει αυτοκράτορας. Δεν πειράζει, καποτε όλοι μας θα ωριμάσουμε.

Ο Randy Slugowski κλείνει το δεύτερο άρθρο του σχετικά με το θέμα αυτό λέγοντας τα εξής: "Θέλω να σας ευχαριστήσω όλους για τη βοήθειά σας. Δεν μπορείτε να φανταστείτε τι μπορείτε να επιτύχετε με τη στάση σας και τι επιρροή θα έχετε στη βιομηχανία των computer games όταν αποφασίσετε να ορθώσετε το ανάστημά σας. Είλικρινα δεν θυμάμαι να έχει υπάρξει άλλη φορά που να ήμουν πιο περήφανος που είμαι μέλος της κοινότητας των adventurers όσο σήμερα."

Το θέμα δεν θα το ανακινούσα, αν δεν είχε έρδει στα χέρια μου ακόμη μία ανακοίνωση που δείχνει με τη σειρά της την τεράστια κρίση που περνάει ο χώρος.

Η στήλη αυτή δημιουργήθηκε πριν από περίπου 35 τεύχη, αν θυμάμαι καλά, και από την πρώτη στιγμή προσπάθησα να δείξω ότι όσοι υποστήριζαν ή υποστηρίζουν ότι τα adventure games έχουν πεθάνει, πολύ απλά προσπαθούν να αποπροσανατολισουν τους αναγνώστες τους, κρυβοντάς τους την επερχόμενη κρίση του χώρου. Μία κρίση που χτυπούσε τα adventure games πρώτα απ' όλα, επειδή ήταν οι "Βασιλιάδες" του χώρου, η πιο δυνατή κατηγορία, και ήταν απόλυτα φυσικό αυτή να βιώσει τις πιο μεγάλες αλλαγές. Ετσι, αντί να προετοιμασθούν για την καταιγίδα που φαινόταν ότι έρχεται, προσπάθησαν να το παίξουν βασιλιάδες στη θέση των άλλων. Κάτι σαν τον Ιζντογκούντ που ήθελε να γίνει χαλίφης στη θέση του χαλίφη. Στα τεύχη 107 και 108, στα σχετικά άρθρα, δημοσίευσα τις απόψεις μου για τους λόγους που πιστεύω ότι ο χώρος συνολικά διέρχεται μία πολύ μεγάλη κρίση και όχι μόνο τα adventure games. Από τότε δεν σταμάτησα να αναφέρομαι στην κρίση που διέρχεται ο χώρος. Προσπαδω όλο αυτό το διάστημα να προειδοποιήσω τους αναγνώστες για τις μέρες που έρ-

χονται. Παρακολουθήσαμε μαζί τα πιο σημαντικά γεγονότα που συνέβησαν τα δύο τελευταία χρόνια, από το κλείσιμο της πιο ιστορικής εταιρείας του χώρου, της Sierra, μέχρι τις πρόσφατες αλυσιδωτές πωλήσεις των περισσότερων αμερικανικών εταιρειών. Την ίδια περίοδο οι ευρωπαϊκές εταιρείες αγοράζουν τη μία μετά την άλλη εταιρεία στις ΗΠΑ. Έχετε αναρωτηθεί πόσες από τις πολύ μεγάλες εταιρείες έχουν μείνει αλώβητες; Δεν ξεπερνούν τις 5-6, με πρώτες και καλύτερες τις Electronic Arts και Interplay.

Τα ακόμη πιο άσχημα μαντάτα αφορούν στο γεγονός ότι στελέχη της περίφημης Ένωσης των Αμερικανικών Εταιρειών Παραγωγής Computer Games ανακοίνωσαν ότι θεωρούν τώρα πια και τα action games νεκρό είδος! Ναι, διαβάστε σωστά. Και τα action games από δω και πέρα θα θεωρούνται είδος προς εξαφάνιση!

Ποιοι λόγοι τους οδήγησαν στην απόφαση αυτή; Βασικά τρεις. Ο πρώτος και καλύτερος είναι το γεγονός ότι τα action games δεν πουλάνε πια σχεδόν καθόλου. Ο δεύτερος λόγος, ο οποίος έχει άμεση σχέση με τον πρώτο, είναι ότι οι fans των action games προτιμούν να παίζουν κυρίως 3-4 παιχνίδια, τα οποία ξεχωρίζουν για τις on-line επιδόσεις τους, με πρώτο και καλύτερο το Quake 3, παρά να αγοράζουν κάθε αμφιλεγόμενο τίτλο που κυκλοφορεί και που, σε τελευταία ανά-

λυση, δεν κάνει τίποτα άλλο από το να προσπαθεί να μιμηθεί το πρωτότυπο. Γιατί, λοιπόν, να μην παίζουν το πρωτότυπο και να προτιμούν τα αντίγραφα; Ο τρίτος λόγος είναι και ο πιο σημαντικός και αφορά στις εταιρείες. Κατηγορούσαν τα adventure games ότι είναι πολύ ακριβά στην παραγωγή τους σε σχέση με τα άλλα είδη παιχνιδιών. Αν διαβάσετε τη συνέντευξη του Bob Bates, του προέδρου της Legend, στη διεύθυνση <http://www.adventurecollective.com/articles/interview-bobbates.html>, θα δείτε ότι τώρα πια για να σχεδιάσει κάποιος ένα καλό action game απαιτούνται πολ-

λοί προγραμματιστές, ειδικοί σχεδιαστές επιπέδων κ.λπ. Ο ανταγωνισμός ανέβασε τις απαιτήσεις, οι απαιτήσεις επέφεραν ακριβότερες παραγωγές, με αποτέλεσμα και τα action games να αντιμετωπίζουν το ίδιο πρόβλημα με τα adventure games. Από τη στιγμή που το οικονομικό επίπεδο της παραγωγής τους ανέβηκε πολύ και οι πωλήσεις τους παραμένουν οι ίδιες ή και λιγότερες, δεν συμφέρει πια τις εταιρείες να επενδύουν σε αυτά. Άρα στρέφονται σε άλλα είδη παιχνιδιών. Μη μου πείτε ότι δεν πρόκειται για ειρωνεία της τύχης! Πρώτα τα adventures και μετά τα action games. Τι θα ακολουθήσει άραγε; Κατά την προσωπική εκτίμησή μου τα action - strategy games έχουν σειρά.

Τώρα πια σχεδόν όλες οι εταιρείες στρέφονται όλο και περισσότερο προς τα αποκλειστικά on-line multiplayer παιχνίδια. Εκεί μέχρι στιγμής υπάρχει πάρα πολύ μεγάλο κέρδος. Πόσοι, όμως, μπορούν να διεκδικήσουν σημαντικό μερίδιο της αγοράς αυτής, όπου μέχρι στιγμής κυριαρχούν τα on-line RPGs; Τα μέλλον θα δείξει. Προσωπικά, πάντως, εξακολουθώ να παραμένω φανατικός οπαδός των λεγόμενων single games, των παιχνιδιών που παίζει ο καθένας μόνος του, στον υπολογιστή ή την κονσόλα του. Και, όπως λέει ο ανεπαναληπτός Manny Calavera στο Grim Fandango, Viva la revolution, comrades...



SUPRAHLE ΚΑΙ MIMIX

Αυτόν το μήνα, θα ρίξουμε μια πιο προσεκτική ματιά στις προσπάθειες βελτίωσης του κώδικα του UltraHLE. Ωστόσο, ο χρήστης δεν θα πρέπει να περιμένει πολλά πράγματα, αφού το μόνο που καταφέρνουν - προς το παρόν - οι δύο hacked εκδόσεις είναι να αυξήσουν τις επιδόσεις στα ήδη υποστηριζόμενα παιχνίδια.

του Γιάννη Καλοσκάμνη
cv97056@central.ntua.gr

Εχουμε καιρό να ακούσουμε κάποια συγκλονιστική είδηση από το χώρο των εξομοιωτών για N64. Φαίνεται πως το ενδιαφέρον των προγραμματιστών έχει πλέον μετατοπιστεί σε άλλες κατευθύνσεις. Προσπάθειες όπως το SupraHLE ή το HydraHLE (που έγινε εσχάτως MiMiX) δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να ξαναζεσταίνουν την ίδια σούπα. Τουλάχιστον, μας δίνεται η ικανοποίηση να παίζουμε τα παιχνίδια του N64 με σχετική άνεση, χάρη στις έξυπνες μετατροπές που έχουν γίνει. Πράγματι, ο ήχος είναι καλύτερος από ποτέ, τα λάθη στην απεικόνιση των

Στα χνάρια του Reality Man

γραφικών έχουν περιοριστεί σε πολλές περιπτώσεις, ενώ η ταχύτητα εξομοίωσης κινείται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα.

Στο παρόν άρθρο δεν θα εξετάσουμε καθόλου τις hacked εκδόσεις αυτές καθαυτές, αφού δεν παρουσιάζουν καμία απολύτως διαφορά σε χειρισμό και λειτουργικότητα με το αυθεντικό UltraHLE. Αντίθετα, θα ρίξουμε το βάρος στη συνεργασία των προγραμμάτων αυτών με κάποιες συνοδευτικές εφαρμογές, ώστε να περιοριστούν - όσο αυτό είναι δυνατόν - τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσει ο χρήστης στην προσπάθειά του να τρέξει τα παιχνίδια του N64.

Ένα σημείο που πρέπει να προσεχθεί ιδιαίτερα κατά την εγκατάσταση είναι η επιλογή του φακέλου όπου θα γίνει η αποσυμπίεση. Πρέπει να βρίσκεται στο root του σκληρού σας δίσκου (π.χ. c:\MiMiX και όχι c:\Emulator\MiMiX) και το όνομα που θα δοθεί να μην περιέχει κενά. Από εκεί και πέρα, πρέπει να τοποθετήσετε στο ίδιο σημείο κάποιο από τα νεότερα .ini αρχεία που κυκλοφορούν, δίνοντάς του την κατάλληλη ονομασία (π.χ. supra.ini για τον SupraHLE). Για να βλέπετε, τώρα, τα ROMs που διαθέτετε από την κονσόλα του emulator, θα χρειαστεί να ανοίξετε το .ini με έναν επεξεργαστή κειμένου και να τροποποιήσετε την παράμετρο ROMPATH. Γενικά, το .ini περιέχει αναλυτικές οδηγίες για το πώς θα ενεργοποιήσετε κάποια patches και cheat modes και πρέπει να το διαβάσετε με προσοχή.

GLIDE WRAPPERS

Ο UltraHLE υποστήριζε από την αρχή μόνο το πρότυπο Glide, γεγονός που προκαλούσε θύελλα αντιδράσεων στους χρήστες που δεν είχαν στην κατοχή τους κάποια κάρτα της 3dfx. Εν τω μεταξύ, ο Reality Man ήταν απασχολημένος συνεχώς με τη βελτίωση του κώδικα του emulator και έτσι δεν είχε το χρόνο να εξασφαλίσει τη συμβατότητα του εξομοιωτή με τα πρότυπα Direct3D και OpenGL. Τη λύση έδωσαν τα λεγόμενα "wrappers", που δεν ήταν τίποτε άλλο από μικρά προγράμματα τα οποία επιδίωκαν την εξομοίωση των εντολών του Glide μέσω των υπολοίπων APIs. Δυστυχώς, για να τρέξουμε τις "hacked" εκδόσεις του UltraHLE πρέπει να καταφύγουμε για ακόμα μία φορά στους wrappers - και γράφω δυστυχώς γιατί το αποτέλεσμα κάθε άλλο παρά τέλειο είναι, ενώ απαιτεί και πολύωρους πειραματισμούς από το χρήστη.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Reality Man είχε δηλώσει ότι στην επόμενη έκδοση του εξομοιωτή (άσχετα αν τελικά δεν κυκλοφόρησε ποτέ) σχεδίαζε να εγκαταλείψει το Glide, μια και η 3dfx το είχε παραμελήσει με αποτέλεσμα οι εντολές του να μην επαρκούν. Αυτή η δήλωση προκάλεσε την οργή των φίλων της 3dfx, οι οποίοι άρχισαν να βομβαρδίζουν τον άτυχο προγραμματιστή με κατάρες και απειλές. Σύντομα ο Reality Man, μη μπορώντας να υποφέρει άλλο την κατάσταση, εγκατέλειψε το project.



Το Banjo Kazooie, ένα από τα χαρακτηριστικά παιχνίδια του N64.





Το Goldeneye τρέχει ομαλά, χάρη στο Mglide.

Παρακάτω θα βρείτε μία παρουσίαση πέντε wrappers. Κατά κανόνα, τα προγράμματα δουλεύουν καλύτερα με παλιότερα ολοκληρωμένα (π.χ. Riva TNT), αφού δεν παρέχουν ακόμα υποστήριξη στα νέα χαρακτηριστικά των καινούριων chipsets. Έτσι, το φαινόμενο που συνάντησε ο φίλος Ματθαίος Βενούζος - κακή απεικόνιση, μη εμφάνιση των αντικειμένων με GeForce 2 MX και wrapper τον Xgl 200 - ήταν αναμενόμενο. Ειδικά στο παιχνίδι Goldeneye, που θέλει να τρέξει ο Ματθαίος, η κατάσταση είναι απογοητευτική. Διαθέτω κάρτα γραφικών με το ίδιο ακριβώς chipset και προσπάθησα αρκετές ώρες (με όλους τους wrappers) να επιτύχω ένα αξιοπρεπές αποτέλεσμα. Μέχρι που κατέληξα στο Mglide.

Για την εγκατάσταση των wrappers, αρκεί να αποσυμπίεσετε το αρχείο glide2x.dll στο φάκελο του emulator. Στη συνέχεια, αν το πρόγραμμα διαθέτει κάποιο εκτελέσιμο αρχείο με Control Panel, πρέπει να το τρέξετε ώστε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους του wrapper ανάλογα με τις απαιτήσεις σας.

► **Boostwrapper:** Στοιχειώδης wrapper, που δεν παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα επέμβασης στις ρυθμίσεις. Ωστόσο, κάνει αρκετά καλή δουλειά, αν και ενίοτε παρουσιάζει ορισμένα προβλήματα. Συγκεκριμένα, για να ακούσετε ήχο πρέπει να μεταφέρετε το παράθυρο της κονσόλας του UltraHLE έξω από το παράθυρο εξομοίωσης.

► **GL2Ideal:** Το δημιούργημα του Mamoru Shiroki αποτελεί μία αξιόπιστη επιλογή. Αν χρησιμοποιείτε τα Windows NT, υπάρχει η πιθανότητα να μην ανοίγει κατευθείαν το παράθυρο της δράσης. Στην περίπτωση αυτή, ο δημιου-

γός μας προτρέπει να πατήσουμε το πλήκτρο F5 μερικές φορές. Να λοιπόν, που οι παλιές καλές "σφαλιάρες" στα μηχανήματα δουλεύουν ακόμη.

► **OpenGLide:** Ο wrapper αυτός διαθέτει πλήθος χαρακτηριστικών, τα οποία μπορούν να ελεγχθούν πλήρως μέσω μιας εύχρηστης κονσόλας. Το readme είναι πολύ κατατοπιστικό και καλύπτει πλήρως όλες τις επιλογές. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δώσετε στις ρυθμίσεις που πρέπει να κάνετε στην περίπτωση που παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα, κάτι καθόλου απίθανο, αν κρίνω από τις προσωπικές μου εμπειρίες (το πρόγραμμα "κράσαρε" αμέσως, όταν χρησιμοποιούσα τις default ρυθμίσεις).

► **Xgl200:** Ένας από τους παλιότερους wrappers που εξακολουθεί, πάντως, να παρουσιάζει κάποια προβλήματα. Έτσι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εμφανίζονται αρκετές φορές τμήματα του desktop στην οθόνη. Ωστόσο, το πρόγραμμα διαθέτει interface, μέσω του οποίου μπορούν να ενεργοποιηθούν μερικές πολύ ενδιαφέρουσες δυνατότητες (FSAA, Mipmapping...). Τέλος, υπάρχουν προεπιλεγμένες ρυθμίσεις για αρκετές κάρτες γραφικών.

► **Mglide:** Όπως προανέφερα, πρόκειται για το μοναδικό wrapper που έδωσε σχεδόν τέλεια απεικόνιση του παιχνιδιού Goldeneye (με ολοκληρωμένο GeForce 2MX). Θα χρειαστεί να αλλάξετε πρώτα κάποιες ρυθμίσεις στο Control Panel (κυρίως να ενεργοποιήσετε την τρισδιάστατη επιτάχυνση μέσω hardware), όμως το αποτέλεσμα θα σας αποζημιώσει. Οι φρουροί εμφανίζονται πλέον κανονικά, ενώ και τα κτίρια διακρίνονται επαρκώς. Επειδή στην εισαγωγή, σ' ένα συγκεκριμένο σημείο παρτη-

Τελευταία νέα

► Κυκλοφόρησε η έκδοση 0.37 b12 του **MAME**, που δίνει μια ιδέα για το τι θα πρέπει να περιμένουμε στην επερχόμενη "επόμενη έκδοση". Τα παιχνίδια που προστίθενται είναι τα: Shoot the Bull, Street Fighter: The Movie, Aliens VS Predator, Robocop 2, Marvel Super Heroes και Street Fighter 2: The New Challengers.

► Οι γνωστοί και μη εξαιρετικοί Ισπανοί εθελοντές πάλι και τα έκαναν για μια ακόμα φορά καλύτερα. Πάλι, όπως ο προγραμματιστής του **Final Burn**, που δέχτηκε ασφυκτική πίεση από ανυπόμονους όταν αποφάσισε να προσθέσει στον εξομοιωτή του υποστήριξη για παιχνίδια του **Sega** (τον κατηγορούσαν, χρησιμοποιώντας βαρείς χαρακτηρισμούς, για αργοπορία. Αν είναι δυνατόν!). Αγανακτισμένος, αποφάσισε να ηττηθεί και να υποστηρίξει για το καλύτερο του, αφυπνίζοντας την τελειώς από την τελευταία έκδοση του εξομοιωτή του.

► Κυκλοφόρησε η έκδοση 1.1 του **WinUAE**, ενός πολύ καλού emulator για **Amiga**. Έχουν γίνει πολλές βελτιώσεις, στην ταχύτητα εξομοίωσης και τη λειτουργικότητα.

► Οι προγραμματιστές των emulators βρήκαν έναν απροσδόκητο υποστηρικτή στο όνομα της... Sega! Η εταιρεία - κολοσσός ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός ειδικού kit, που θα κάνει τη διαδικασία μεταφοράς των εξομοιωτών στο **Dreamcast** εύκολη υπόθεση. Θα έχει, πάντως, ιδιαίτερο ενδιαφέρον να δούμε σε η επόμενη έκδοση αν υπάρχει το ίδιο θετικό ήταν επερχόμενη κυκλοφορία εξομοιωτή για το μηχανήμά της.



Το Mario Kart είναι ένα από τα παιχνίδια που καθιέρωσαν το N64.



ρείται απότομη πτώση του framerate, θα ήταν προτιμότερο να την παρακάμψετε, πατώντας το πλήκτρο "Start".

INTERACTIVITY

Ο Τάσος Σαββίδης επισημαίνει ένα σφάλμα στην παρουσίαση του Ages, στο προηγούμενο τεύχος. Συγκεκριμένα, δεν είχα καταλάβει ότι οι τιμές στο αρχείο .ini έπρεπε να δοθούν στο δεκαεξαδικό σύστημα και όχι στο δεκαδικό. Υπενθυμίζω ότι η αύξηση των τιμών αυτών οδηγεί στην αύξηση της ταχύτητας εξομοίωσης αλλά, παράλληλα, στη μείωση της ποιότητας απεικόνισης. Ο Quinttesson (ο δημιουργός του Ages) αναφέρει στο readme ότι η τιμή D8 δίνει ταχύτητα εξομοίωσης εφάμιλλη του Gensx, αλλά δεν συνιστά την αύξηση της παραμέτρου σε τόσο υψηλό επίπεδο. Δοκίμασα αυτές τις ρυθμίσεις στον υπολογιστή μου και παρατήρησα σημαντική αύξηση της ταχύτητας εξομοίωσης. Ωστόσο, διαπίστωσα ότι και πάλι το πρόγραμμα είναι πιο αργό από το Gensx. Αν συνοπλο-

γίσει κανείς ότι τα γραφικά (με D8) χάνουν αρκετά σε ακρίβεια και ότι ακόμα δεν υπάρχει ήχος, καταλήγει στο συμπέρασμα που διαβάσατε την προηγούμενη φορά: πως ο emulator συνιστάται - προς το παρόν, τουλάχιστον - για πειραματισμό και μόνο και πρέπει να γίνουν αρκετές βελτιώσεις στον προγραμματιστικό κώδικα. Πάντως, θα με ενδιέφερε να μάθω τις γνώμες κι άλλων αναγνωστών πάνω στο θέμα αυτό. Αν διαθέτετε κάποια ROMs για το 32x, παρακαλώ να κάνετε τον κόπο και να τα τρέξετε στους δύο εξομοιωτές και στη συνέχεια να στείλετε με e-mail τις απόψεις σας αλλά και τη σύνθεση του συστήματος στο οποίο κάνατε τη δοκιμή. Η έκδοση του Ages που πρέπει να χρησιμοποιήσετε είναι η 0.24 (ή κάποια νεότερη).

Ο Ευθύμιος Μαυρογιάννης ζητάει να δημοσιεύσω έναν πίνακα, που να δείχνει ποιος emulator εξομοιώνει ποιο μηχάνημα. Η ιδέα είναι αρκετά καλή οπότε σε ένα από τα επόμενα τεύχη θα βρείτε στο CD του "PC Master" έναν τέτοιο πίνακα. Ο Ευθύμιος ζητάει ακόμα να βάζω έναν βαθμό σε κάθε emulator που παρουσιάζω. Πρέπει να ξέρετε ότι είμαι αντίθετος σε τέτοιου είδους συγκρίσεις, ειδικά όταν πρόκειται για ερασιτεχνικές προσπάθειες. Επίσης, υπάρχει κι ένα πρακτικό πρόβλημα, το οποίο οφείλεται στις συχνές αναεώσεις των προγραμμάτων: Μπορεί η αμέσως επόμενη κυκλοφορία κάποιου εξομοιωτή να φέρει τα πάνω κάτω, μετατρέποντας τη βαθμολογία μου σε υλικό για τον... κάθε

ανακύκλωσης. Από την άλλη πλευρά, μία ενδεικτική βαθμολογία βοηθάει το χρήστη να σχηματίσει μια γενικότερη άποψη για τους emulators κάθε κατηγορίας, οπότε αφήνω ανοιχτό το ενδεχόμενο να υιοθετήσουμε έναν "αριθμητικό" τρόπο παρουσίασης στο προσεχές μέλλον. Πάντως, όσοι ενδιαφέρονται, μπορούν να επισκεφθούν το site Emulatonia (www.emulatonia.com), όπου όλοι οι εξομοιωτές βρίσκονται ταξινομημένοι σε κατηγορίες, ενώ δίνεται και συγκριτική βαθμολογία με άριστα το 5.

Ο Σίμος Ντάσιος αντιμετωπίζει πρόβλημα με ένα παιχνίδι του Nintendo 64. Έχει κατεβάσει το ROM του Mace: The Dark Age, όμως δεν μπορεί να το τρέξει με το UltraHLE. Αναφέρει ότι το αρχείο έχει την επέκταση .z64. Καταρχήν, να διευκρινίσω ότι το παιχνίδι υποστηρίζεται από τον εν λόγω εξομοιωτή. Οπότε υπάρχουν τρεις περιπτώσεις: Η πρώτη, που μου φαίνεται και η πιο πιθανή, είναι να χρειάζεται απλώς μετονομασία το αρχείο σου. Δοκίμασε μία από τις επεκτάσεις που χρησιμοποιεί ο UltraHLE και ξαναδοκίμασε. Η δεύτερη περίπτωση είναι να διαθέτεις την PAL έκδοση του ROM. Τότε θα χρειαστεί να ψάξεις στο .ini αρχείο του emulator το κομμάτι που περιέχει τις ρυθμίσεις για το Mace. Εκεί θα βρεις αναλυτικές οδηγίες για το τι ακριβώς πρέπει να κάνεις - είναι αρκετά απλό. Η τρίτη περίπτωση είναι το ROM να έχει εξαχθεί από το αυθεντικό cartridge σε κάποια μορφή που δεν μπορεί να διαβάσει το UltraHLE. Τότε θα χρειαστείς κάποιον converter, αλλά νομίζω πως το ενδεχόμενο αυτό είναι σχεδόν απίθανο (μεγάλη γκαντεριά, αυτά συμβαίνουν μόνο στον Κουράφαλο). Τέλος, θα ήθελα να προσθέσω ότι το συγκεκριμένο ROM τρέχει και στον Nemu και απ' ό,τι θυμάμαι το αποτέλεσμα είναι καλύτερο. Δοκίμασέ το κι εκεί!



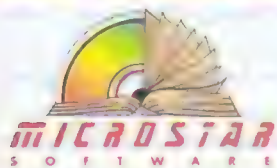
Ένα από τα πιο βάρβαρα παιχνίδια, το Mace.

Ο ΜΑΞ ΣΤΟ ΦΕΓΓΑΡΙ

CD-ROM
ηλικία
3-7
WIN-MAC



ΕΛΛΗΝΙΚΟ
ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ



Tivola
ELECTRONIC PUBLISHING

UNDERDOGS & CO

Είμαι βέβαιος ότι η συντριπτική πλειονότητα των αναγνωστών της παρούσας στήλης έχει επισκεφθεί πάμπολλες φορές το γνωστό site “Home of the Underdogs”, που στις μέρες ακμής του αποτέλεσε το ναό του ηλεκτρονικού retro gaming. Πόσοι όμως γνωρίζουν τη σημασία της λέξης “underdog”;

του Γιάννη Καλοσκάμνη
cv97056@central.ntua.gr

Η “περιθωριοποίηση” του Gabriel

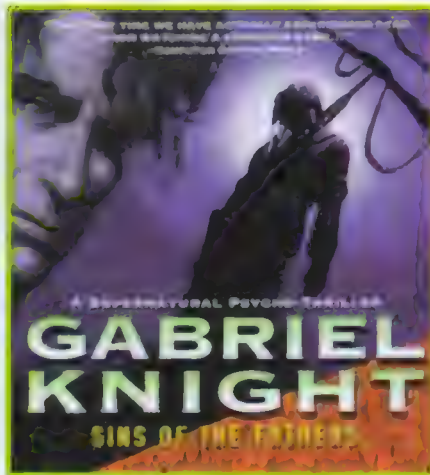
ing. Πρόκειται για τα λεγόμενα “υποτιμημένα” παιχνίδια. Ο παραλληλισμός με τα αντίστοιχα έργα τέχνης είναι άμεσος και αναπόφευκτος και βοηθάει στον εντοπισμό των παραμέτρων που οδηγούν στην κατάσταση αυτή: Πολλοί ήταν οι καλλιτέχνες των οποίων το έργο αναγνωρίστηκε πολλά χρόνια μετά το θάνατό τους. Βλέπετε, η μόδα, αυτός ο κατευθυνόμενος και τυποποιημένος τρόπος έκφρασης (δεν είναι ούτε καν τρόπος, αλλά μέσο), τυφλώνει τους ανθρώπους και τους οδηγεί σε μια μάταιη αναζήτηση του “κοινώς αποδεκτού”. Στην περίπτωση των computer games, μάλιστα, τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα, αφού στην εκ των υστέρων εκτίμησή τους υπεισέρχεται ο παράγοντας τεχνολογία, που δρα πάντα αρνητικά. Πράγματι, όσο καλό κι αν είναι ένα παιχνίδι 10 ετών, δεν μπορεί να κάνει την ίδια αίσθηση (στους νέους χρήστες, τουλάχιστον) με τους εντυπωσιακούς τίτλους της τρισδιάστατης εποχής μας. Τούτο διότι ο άνθρωπος συνηθίζει γρήγορα στις ανέσεις και δύσκολα τις αποχωρίζεται.

Είναι αλήθεια, πάντως, ότι η περίπτωση των adventure games είναι κάπως διαφορετική. Εδώ το κύριο συστατικό δεν είναι η τεχνολογία, αλλά οι ιδέες. Ετσι, αν ένας τίτλος διαθέτει έξυπνους γρίφους και ελκυστικό σενάριο, μπορεί να παιχθεί ευχάριστα, όσα χρόνια κι αν περάσουν από την κυκλοφορία του. Ωστόσο, το κοινό που θα δεχθεί να θυσιάσει τις ευκολίες που προσφέρουν τα υπερπλουστευμένα interfaces της εποχής μας είναι περιορισμένο. Ακόμα κι εγώ, που με τόσο δασκαλίστικο και επικριτικό ύφος συντάσσω τις γραμμές αυτές, πολλές φορές δυσανασχετώ, όχι μόνο όταν είμαι αναγκασμένος να ψάχνω στα λεξικά για συνώνυμα (γνωρίμο σκηνικό στα παλιά adventures: για παράδειγμα, το παιχνίδι μπορεί να μην αναγνώριζε τη λέξη separate επειδή περίμενε την divide), αλλά και όταν στερούμαι πολύ πιο εξεζητημένα χαρακτηριστικά, όπως το speech. Όλα αυτά, βέβαια, συμβαίνουν προτού το σενάριο αρχίσει να υφαίνει μια διαχωριστική γραμμή μεταξύ της καρέκλας μου και της πραγματικότητας. Μετά τη δημιουργία της γραμμής αυτής, δεν έχει σημασία αν μπροστά μου έχω την επίπεδη Nokia ή την πράσινη οθόνη του παλιού μου Tulip, αφού δεν βρίσκομαι πια πίσω από το γυαλί, αλλά μέσα σε αυτό και, βέβαια, ακόμα και η πιο σύγχρονη κάρτα γραφικών δεν επαρκεί για να αποτυπώσει τις αποχρώσεις της ανθρωπίνης φαντασίας...

Πολλές είναι οι περιπτώσεις των adventures που έγιναν underdogs. Στο τεύχος του Ιανουαρίου πήραμε μια πρώτη γεύση από ένα τέτοιο παιχνίδι (το Blue Ice), ενώ θα ακολουθήσουν κι άλλα αφιερώματα (το σχετικά πρόσφατο “Are you afraid of the dark” είναι το πρώτο που έρχεται αυτή τη στιγμή στο μυαλό μου). Αυτόν τον μήνα, πάντως, θα ασχοληθούμε με ένα σχετικά καινούριο παιχνίδι που, ενώ πριν από την κυκλοφορία του όλα έδειχναν ότι επρόκειτο να γίνει μεγάλη επιτυχία, τελικά, απογοήτευσε - κυρίως τους κριτικούς - και κατέληξε να παλεύει μισοτιμή στα ράφια με τα αζήτητα. Το τελευταίο, βέβαια, δεν είναι και τόσο αρνητικό για τους gamers, αφού η αγορά ενός πρωτοκλασάτου τίτλου στην τιμή των 6.000 δρχ. (αν θυμάμαι καλά) είναι ιδιαίτερα συμφέρουσα. Ει-



Ο Gabriel Knight... πολυγωνοποιημένος.



Τα εξώφυλλα των παιχνιδιών της σειράς.

δικά αν στη συσκευασία, εκτός από τα CDs και το manual, περιλαμβάνεται κι ένα καλαίσθητο comic, που αναλαμβάνει να εγκλιματίσει τον παίκτη, η πρόταση γίνεται ακόμα πιο δελεαστική. Όμως, η εμπορική αποτυχία έχει και αρνητικές συνέπειες, που θα εκδηλωθούν ως άρση της εμπιστοσύνης της εταιρείας προς τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Ετσι, την παρούσα χρονική στιγμή, το ενδεχόμενο συνέχισης της δημοφιλούς σειράς Gabriel Knight - σωστά μαντέψατε, γι' αυτήν διαβάσατε μέχρι τώρα - φαίνεται πως βρίσκεται έξω από τη σφαίρα του πραγματικού.

GABRIEL KNIGHT 3

Σπάνια βλέπει κανείς τόσο αντιφατικές κριτικές για ένα παιχνίδι: Το Gamesdomain έδωσε στο παιχνίδι το "χρυσό" βραβείο, το Adventuregamer το βαθμολόγησε με 5/5, ενώ το γνωστό και μη εξαιρετέο Gamespot έδωσε 6,7/10. Πάντως, όσο κι αν φαίνεται παράλογο, το review του Gamespot μοιάζει το πιο ισορροπημένο από τα προαναφερόμενα, αν και είναι σαφές ότι ο reviewer δεν έπαιξε το παιχνίδι, αλλά το "είδε" με τη βοήθεια κάποιας λύσης. Κι αυτό διότι αναφέρει ότι σε καμία περίπτωση το παιχνίδι δεν προκαλεί στον παίκτη έντονα συναισθήματα! Βέβαια, όταν παίζεις με τη λύση και ξέρεις κάθε στιγμή τι πρόκειται να συμβεί, δεν έχεις ούτε αγωνία ούτε άγχος. Από την άλλη πλευρά, οι κρίσεις που αφορούν στα γραφικά, τους διαλόγους και τη φωνή του Gabriel είναι επαρκώς αιτιολογημένες. Πράγματι, τα γραφικά του παιχνιδιού (αν εξαιρέσουμε τις κινηματογραφικές σκηνές και μερικούς δαυμάσιους φωτισμούς εσωτερικών χώρων) δεν ήταν ό,τι καλύτερο. Κι αυτό διότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε με καθυστέρηση περίπου ενός χρόνου (!), με συνέπεια να μην μπορεί να ανταγωνιστεί τεχνολογικά τις τελευταίες παραγωγές, με τους εκπληκτικούς τρισδιάστατους χώρους και τα

εντυπωσιακά ειδικά εφέ. Ενστάσεις υπάρχουν ακόμα στο σχεδιασμό του Gabriel, που κρίνεται ατελής, ενώ και η "ένδυσή" του είναι άκομψη και στερείται πρωτοτυπίας. Επίσης, ο Tim Curry είναι εκτός τόπου και χρόνου στο μεγαλύτερο μέρος της περιπέτειας: Η υπερβολική άνεσή του, σε συνδυασμό με τη "βλαχοαμερικανική" προφορά του, δεν ταιριάζουν καθόλου στον μυστηριώδη πρωταγωνιστή, που, σημειωτέον, φέρει από φυσικού του μια ψυχρή αύρα, εξαιτίας της γερμανικής καταγωγής του (Sins of the Fathers).

Ωστόσο, οι προαναφερόμενες ατέλειες δεν είναι τίποτα άλλο από λεπτομέρειες μπροστά στις καινοτομίες του παιχνιδιού, αλλά και στα στοιχεία που επανέφερε στο προσκήνιο. Ο χειρισμός, πρώτα απ' όλα, είναι -αν μη τι άλλο- πρωτότυπος. Είναι η πρώτη φορά που η κίνηση της κάμερας δεν σχετίζεται με το χαρακτήρα, αλλά ακολουθεί μια εντελώς ελεύθερη φιλοσοφία, επιτρέποντας ουσιαστικά την πρόσβαση ακόμα και στα πιο δύσβατα σημεία κάθε τοποθεσίας. Με τον τρόπο αυτό, ο δημιουργός έχει τη δυνατότητα να προσθέσει γρίφους που στήνουνται περισσότερο στην κριτική ανεύρεση των αντικειμένων παρά στο δημοφιλές, τα τελευταία χρόνια, Pixel Hunting. Διότι ο παίκτης δεν καλείται να αντιδράσει μηχανικά "σαρώνοντας" την οθόνη, αλλά αναγκάζεται να λειτουργήσει αφαιρετικά, μαντεύοντας την πιθανή θέση των κρυμμένων στοιχείων. Φυσικά, τίποτα δεν είναι τέλει στον κόσμο αυτό, και υπάρχουν πράγματι σημεία όπου ο χειρισμός δεν λειτουργεί σωστά. Η σκηνή στην οποία πρέπει να κλέψεις το διαβατήριο του Mosely (όπως πολύ σωστά ανέφερε ο Αντρέας σε παλιότερο άρθρο του) είναι ενδεικτική, μην ξεχνάμε, όμως, ότι πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι που ενσωματώνει το καινούριο σύστημα χειρισμού και υπάρχουν πολλά περιθώρια βελτίωσης. Αντίθετα, το φαινόμενο της "διαφάνειας" των

χαρακτήρων (υπό συγκεκριμένες γωνίες και για ορισμένες τοποθετήσεις της κάμερας, ο παίκτης μπορεί να βλέπει "μέσα" από τους χαρακτήρες, λες και οι τελευταίοι είναι διαφανείς) δεν νομίζω ότι οφείλεται σε bug, αλλά είναι μάλλον επιλογή των προγραμματιστών, ώστε να μην περιορίζεται η θέα του χρήστη.

Επιπλέον, η χρησιμοποίηση τόσο του ποντικού όσο και του πληκτρολογίου είναι καλοδεχούμενη, αφού πρόκειται για μια φιλότιμη προσπάθεια "αποφυγής της πεπατημένης" και δείχνει πως οι προγραμματιστές προσπάθησαν να βρουν ένα σύστημα χειρισμού όσο το δυνατόν πιο γρήγορο και λειτουργικό. Το γεγονός και μόνο ότι υπάρχει η δυνατότητα πλήρους πλοήγησης σε έναν τρισδιάστατο χώρο με μια συσκευή σχεδιασμένη για διδιάστατη κίνηση, δείχνει την ποιότητα της δουλειάς αλλά και το ζήλο των δημιουργών.

Το σημείο όπου διαφοροποιούνται τα adventures από τα λεγόμενα "interactive movies" είναι αναμφισβήτητη οι γρίφοι. Πιστεύω ότι εδώ κυρίως βρίσκεται η δύναμη του παιχνιδιού. Φυσικά, δεν λείπουν και οι "παράλογοι γρίφοι", όμως είναι μετρημένοι στα δάκτυλα του ενός χεριού και δεν είναι τόσο εκνευριστικοί. Υπάρχει, δε, ένας δαυμάσιος γρίφος, που αξίζει να μείνει στην ιστορία των computer games, και είμαι της γνώμης ότι, μόνο και μόνο για να τον δείτε, αξίζει να παίξετε το παιχνίδι. Εννοώ, βέβαια, τον "Le Serpent Rouge", που αποτελεί μια εκπληκτική προσπάθεια συνδυασμού στοιχείων από πολλούς τομείς της τέχνης. Πρόκειται για μια αξιοσημείωτη στιγμή για τα adventures αλλά και για την Jane Jensen. Οι προαιρετικές σκηνές και οι γρίφοι με πολλανλούς τρόπους επίλυσης βάζουν το κερασάκι στην τούρτα και δίνουν ένα άρωμα από τις παλιές, καλές μέρες.

Το στοιχείο που με προβλημάτισε περισσότερο, πάντως, ήταν η ηλوكή της περιπέτειας. Ανι-

ση θα τη χαρακτηρίζα, αλλά και απροσδόκητη (με την κακή έννοια) και βιαστικά τελειωμένη. Όλα βαίνουν καλώς μέχρι να αρχίσει ο Emilio τις αποκαλύψεις: οι χαρακτήρες δρουν παράλληλα, ο καθένας για να εξυπηρετήσει τα δικά του συμφέροντα, τα στοιχεία βγαίνουν ομαλά στην επιφάνεια. Μόλις πας όμως να βρεις κάποια άκρη, αρχίζουν να προστίθενται καινούρια - και πιο βασανιστικά - ερωτήματα. Οι ήρωες προχωρούν στο σκοτάδι ψηλαφώντας, γνωρίζοντας ότι πάντα βρίσκονται ένα βήμα πίσω. Το στοιχείο αυτό εκτοξεύει την αδρεναλίνη στα ύψη και προδιαθέτει τον παίκτη για μια μεγάλη κορύφωση. Δεν είναι όμως υπερβολικό να γράψω ότι η κορύφωση δεν έρχεται ποτέ. Το φινάλε στο ναό είναι απλώς το ξεφούσκωμα, η μεγάλη απογοήτευση. Δεν εξετάζω αν τα όσα λαμβάνουν χώρα από εκεί και μετά είναι αιρετικά ή όχι, δεν με ενδιαφέρει καθόλου. Το πρόβλημα είναι ότι, με όσα συμβαίνουν, σου δίνεται η εντύπωση ότι ο Gabriel δεν ζει τις περιπέτειές του στον κόσμο μας, αλλά... σε άλλο πλανήτη. Δεν υπάρχει καμία πιθανότητα έστω και ένας παίκτης να... χάψει το παραμύθι. Από εδώ κι έπειτα, ακόμα και οι γρίφοι γίνονται ανόητοι - μέχρι και action στοιχεία επιστρατεύονται - και η ποιότητα πέφτει κατακόρυφα. Νομίζω ότι το παιχνίδι παρουσιάζει δύο πρόσωπα: εξαιρετικό μέχρι το ναό και κάτω του μετρίου στη συνέχεια. Όμως, καλώς ή κακώς, η τελική εντύπωση είναι αυτή που μένει...

Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει, τέλος, στη μουσική του Robert Holmes, που είναι μια μοναδική αισθητική απόλαυση. Το εισαγωγικό κομμάτι, με τη μελωδία να ξεδιπλώνεται στα-



Lady Howard και Estelle: ένα περίεργο δίδυμο.

διακά και τις κιθάρες να έρχονται από το παρσκιό και να δυναμώνουν σιγά σιγά, είναι ένα από τα καλύτερα που έχουν γραφεί για computer game (και όχι μόνο).

Αν και το Gabriel Knight 3 είχε όλα τα φόντα να αποτελέσει το ορόσημο της επαναφοράς των adventures στο παρσκιό, απέτυχε. Είμαι σχεδόν πεπεισμένος, πάντως, ότι η επανάκαμψη θα επιτευχθεί μέσω της ανανέωσης σε όλους τους τομείς, αλλά και με την ταυτόχρονη στροφή στις παραδοσιακές "αξίες" (εναλλακτι-

κοί τρόποι επίλυσης, προαιρετικές αποστολές). Προς το παρόν, το μόνο που μπορούμε να κάνουμε, είναι να ενθαρρύνουμε τους δημιουργούς να συνεχίσουν να εργάζονται προς τη σωστή κατεύθυνση.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Αυτή τη φορά το παράκανα! Εξάντλησα το 92% του διαθέσιμου χώρου με τη φλυαρία μου... Χώρο για άλλα σχόλια δεν έχω, οπότε απλώς παραθέτω τις διευθύνσεις (και τα σχόλια) που μου έστειλε ο φίλος Ζήσης Ταχτσίδης. Οι υπόλοιπες επιστολές (μερικές παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον) θα παρουσιαστούν τον επόμενο μήνα. Κάντε λίγη υπομονή!

♦ <http://abandonware.universal.av7.net/index2.html>

Παιχνίδια της περιόδου 1981-1987.

♦ <http://perso.club-internet.fr/fbas/Forgotten/gallery.html>

Παιχνίδια της περιόδου 1985-1991.

♦ <http://www.cdos.org/>

Λίγα αλλά καλά (no broken links)!

♦ <http://users.otenet.gr/~marvel/>

♦ http://gamez.eyep.net/games.php3?offset_games=90&type=All

Ομορφο site με πολλά παιχνίδια.

♦ <http://www.bhlegend.com/php/show.php3>

Πολύ προσεγμένη δουλειά.

♦ <http://www.saunalahti.fi/heikkilo/>

Αρκετά δυσέρετα παιχνίδια (Deja Vu 2, Alley Cat, Titus the fox).



Όλοι θα ήθελαν να ανακρίνουν τέτοιους υπόπτους...

POKÉMON™



TRADING CARD GAME

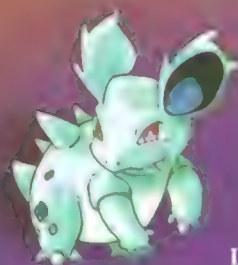
Κυριαρχείτε στο παιχνίδι!

Με το Gym Challenge
ποήστε τα θέσι-
τον αγαπημένων του
Gym Leaders!

Νέες κάρτες
Νέες στρατηγικές
Θεατικές Τραπουλές
Sabrina, Koga, Giovanni, Blaine
120 νέες κάρτες
Νέο Ολιγοπαιχνίδι!



www.kaissagames.com



πληροφορίες στην ανοικτή γραμμή
τηλ: 6929165



RPGA GREECE

Η περιπέτεια άρχισε!

Εδώ και λίγο καιρό όσοι αγαπούν τα παιχνίδια ρόλων, και ειδικότερα το πιο διαδεδομένο εξ αυτών, το Dungeons & Dragons, έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν στη διαμόρφωση του "κόσμου" στον οποίο κινούνται όχι μόνο αυτοί, αλλά και δεκάδες άλλοι συμπαίκτες τους! Στη συνέχεια θα διαβάσετε όλες τις σχετικές λεπτομέρειες...

του Μίλτου Κίρκου

Μέχρι τώρα κάθε ομάδα στο D&D ολοκλήρωνε τις περιπέτειές της ως τμήμα ενός μεγαλύτερου campaign και με αυτό τον τρόπο οι παίκτες δεν ένοιωθαν ξεκομμένοι από την πραγματικότητα, αλλά γνώριζαν ότι κάθε πράξη τους μετρούσε στη γενικότερη κατάσταση των πραγμάτων. Επίσης, εν μέσω των περιπετειών, οι παίκτες μπορούσαν να αποκτούν γη, πύργους, να συνάπτουν σχέσεις και να τα ξαναβρίσκουν όλα αυτά επιστρέφοντας από την περιπέτεια. Έτσι, το παιχνίδι αποκτούσε μια ακόμα διάσταση ρεαλισμού αλλά και διασκέδασης, μια και τα δύσκολα κερδισμένα χρυσά νομίσματα έπρεπε να επενδυθούν ή καταναλωθούν με τους πιο διαφορετικούς τρόπους.

Τώρα, η παγκόσμια Role Playing Gamers Association (ή RPGA) ξεκίνησε τη δημιουργία ενός ζωντανού κόσμου, του Living Greyhawk,



που έχει μια διαφορά από όλους τους άλλους: σε αυτόν συμμετέχουν ομάδες από όλο τον κόσμο και γράφουν οι ίδιες την ιστορία του!

Στον κόσμο του Living Greyhawk κάθε χώρα έχει μια περιοχή, στην οποία ζουν οι χαρακτήρες από τους παίκτες της. Στις κατευθύνσεις ενός χονδρικά συμφωνημένου storyline, οι ομάδες μπορούν να συμμετέχουν στις περιπέτειες, να αποκτούν εμπειρία και χρήμα, να παρεμβαίνουν στη διαμόρφωση του κόσμου, να αποκτούν υπόσταση και οντότητα. Στον ίδιο χώρο αρχίζουν σιγά σιγά να διαμορφώνουν το χάρτη των περιοχών τους, να θέτουν στόχους και προοπτικές, να αποκτούν αξιώματα, φίλους και θανάσιμους εχθρούς.

Η Ελλάδα έχει ως χώρο την περιοχή του Κνυrl, στα Bone Marches. Είναι ένας σκληρός χώρος, μια και το παλιό βασίλειο του Κνυrl έχει υποστεί εισβολή από ορδές humanoids και ο ζωτικός χώρος του έχει περιοριστεί στην ίδια την πόλη του Κνυrl και στις γύρω περιοχές. Θα χρειαστεί ένας πτάνιος αγώνας για να ελευθερωθεί ξανά η χώρα και φυσικά πολλοί ήρωες πρέπει να χύσουν το αίμα τους - όμως καταλαβαίνει κανείς πως σε μία περίοδο αναταραχής και χάους δίνονται και τεράστιες δυνατότητες προσωπικής ανέλιξης, πλουτισμού, δόξας.

Τον Δεκέμβριο, στο Games Fair της Κάισσα, έγινε η παρουσίαση της RPGA και η πρώτη εγγραφή των μελών της RPGA Greece. Τον Ιανουάριο οι διάσπαρτοι παίκτες συνενώθηκαν σε ομάδες και έπαιξαν την πρώτη περιπέτεια, ενώ ήδη έχει παιχθεί και η δεύτερη, με μεγάλη συμμετοχή.

Για να μπορέσει κάποιος παίκτης να συμμετάσχει στο ζωντανό campaign του Greyhawk, πρέπει να κατασκευάσει ένα χαρακτήρα (σύμφωνα με τους κανόνες της τρίτης έκδοσης του Dungeons & Dragons) και μετά να αναζητήσει



μία ομάδα με άτομα που του αρέσουν ως παίκτες ή βρίσκονται κοντά στο σπίτι του. Κατόπιν, αρχίζουν οι περιπέτειες και ο χαμός!

Το στρατηγείο της RPGA Greece βρίσκεται στην Κάισσα Βικτωρίας, στην οδό Γ' Σεπτεμβρίου 118 (τηλ.: 8813990). Εκεί, κάθε Τρίτη και Πέμπτη μαζεύεται η ελληνική "τριάδα" (οι υπεύθυνοι από την RPGA για την Ελλάδα) και εκτός από τους χαρακτήρες που κατασκευάζουν για τους νέους παίκτες μπορούν να σας λύσουν και κάθε απορία για το πώς μπορεί να συμμετάσχει κανείς στο ζωντανό κόσμο του Greyhawk και να επηρεάσει τα δρώμενα στο Κνυrl.

Τα σενάρια της RPGA παίζονται στα καταστήματα που μέχρι τώρα συμμετέχουν (Κάισσα Βικτωρίας, Κάισσα Αμαρουσίου, Ψυχής τα Λαμπυρίσματα, Fantasy Shop Γ' Σεπτεμβρίου), αλλά όλο και αυξάνονται τα νέα καταστήματα που ενδιαφέρονται να φιλοξενήσουν τις ομάδες των role players.

Μη χάνετε, λοιπόν, καιρό! Το Κνυrl βρίσκεται σε αναβρασμό, και όλοι οι ήρωες είναι ευπρόσδεκτοι! Μην ξεχνάτε πως όσοι βρεθούν από την αρχή στη μάχη θα μπορέσουν να δρέψουν ακόμα περισσότερους καρπούς για τους κόπους τους - ή να κερδίσουν την αθανασία (και μην ξεχνάτε... τα humanoids είναι μερικές φορές ανθρωποφάγα!).



ΤΟ MAGIC ΜΙΛΑΕΙ ΙΣΠΑΝΙΚΑ!

Στις 18 Φεβρουαρίου ολοκληρώθηκε στην Κάισσα Βικτωρίας το προκριματικό τουρνουά για το επαγγελματικό τουρνουά Magic: The Gathering της Βαρκελώνης, που θα διεξαχθεί στις αρχές Μαΐου. Οι παίκτες μονομάχησαν στους πρώτους γύρους σε ένα τουρνουά sealed deck (όπου κάθε παίκτης φτιάχνει τράπουλα εκείνη τη στιγμή από ένα κλειστό deck Invasion και δύο boosters Planeshift) και μετά οι οκτώ καλύτεροι έπαιξαν ένα booster Draft, για να ξεκαθαρίσουν τα πράγματα.

Το ενδιαφέρον στοιχείο αυτών των τουρνουά είναι πως ακόμη και οι νέοι παίκτες έχουν τις ίδιες δυνατότητες (τουλάχιστον αναφερόμενοι στις κάρτες) με τους παλιούς, μια και δεν μετράνε οι συλλογές των καρτών (όλοι αρχίζουν με νέα decks), αλλά η ικανότητα στο παιχνίδι και η γνώση των στρατηγικών του. Επίσης, όσοι περάσουν στην οκτάδα (αλλά δεν φτάσουν στην πρώτη θέση) μοιράζονται ως

δώρο τις σπάνιες κάρτες του booster Draft.

Το πρώτο βραβείο ήταν ένα δωρεάν εισιτήριο για τη Βαρκελώνη που προσέφερε η Κάισσα, πάντως τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν είναι γνωστό το όνομα του νικητή. Όπως και νά 'χει ελπίζουμε η συμμετοχή του στο Professional Tournament να του δώσει την ευκαιρία να κοντράρει όλους τους μεγάλους παίκτες της παγκόσμιας σκηνής του Magic, και αν στην πορεία κερδίσει και μερικές χιλιάδες δολάρια, ε, κακό δεν κάνουν!

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC: THE GATHERING

Φέτος, όπως κάθε χρονιά, η Κάισσα διοργανώνει την άνοιξη το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα για το Magic. Για μια ακόμη περίοδο την Κυριακή των Βαΐων (8 Απριλίου) διεξάγονται οι αγώνες πρόκρισης για τα τελικά σε όλη την Ελλάδα (Αθήνα, Θεσ/νίκη, Ηράκλειο, Χανιά, Λάρισα, Καβάλα, Βόλο και Πιθανώς Πάτρα και Χαλκίδα). Σε αυτούς μπορούν να συμμετάσχουν όλοι οι παίκτες που παίζουν Magic και να προσπαθήσουν να προκριθούν στα τελικά. Περίπου ένας στους πέντε συμμετέχοντες θα περάσει στην επόμενη φάση.

Στην Αθήνα οι προκριματικοί θα γίνουν στο ξενοδοχείο "President" και αναμένεται κοσμοπλημύρα, μια και η σταθερή ανάπτυξη του παιχνιδιού φέρνει συνέχεια νέους παίκτες στις τάξεις του. Έτσι, το μεγάλο τουρνουά των προκριματικών είναι μια καλή ευκαιρία για τον καθένα να αποκτήσει τις απαραίτητες εμπειρίες από το αγωνιστικό Magic, αλλά και να προκριθεί στο (με μεγάλα βραβεία) δεύτερο σκέλος του πρωταθλήματος!

FRIDAY NIGHT MAGIC

Όσοι αγαπούν το Magic και κάποιο βράδυ της εβδομάδας δεν μπορούν να βρουν συμπαίκτες, ας μην απελίζονται! Σε πολλά

από τα καταστήματα της Κάισσα αλλά και σε μερικά άλλα (Ψυχής τα Λαμπυρίσματα) ισχύει ο θεσμός των απογευματινών τουρνουά! Ναι, μία φορά την εβδομάδα (την ίδια πάντα ημέρα ανά κατάσταση) οι παίκτες του Magic μπορούν να συμμετάσχουν σε ένα τουρνουά μικρό και ευκίνητο, που προσφέρει και κάποιες σπάνιες κάρτες ως δώρα, αποκλειστικά για τους παίκτες του FNM. Ο θεσμός, που ξεκίνησε από την Κάισσα του Αμαρουσίου (τηλ.: 6141675), έχει επεκταθεί τώρα και στην Κάισσα Βικτωρίας, στο Ψυχής τα Λαμπυρίσματα, στην Κάισσα Θεσσαλονίκης, Λάρισας και Χανίων, αλλά και στην Καβάλα, με το κατάστημα "Σαχ Ματ". Όπως βλέπετε, Ελλάδα δεν είναι μόνο η Αθήνα, και η επαρχία παρουσιάζει πολλούς και καλούς παίκτες!

GAMES FAIR ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ

Το πρώτο σαββατοκύριακο του Μαρτίου διοργανώνεται στην Πάτρα το τοπικό Games Fair, με τη στήριξη των καταστημάτων Παπασωτηρίου - Discover, που διαθέτουν τα προϊόντα της Κάισσα στην Πάτρα. Αν κρίνουμε από την προσπάθεια που καταβάλλουν οι διοργανωτές, προβλέπεται μεγάλη επιτυχία! Θα παιχθούν όλα τα παιχνίδια ρόλων (Dungeons & Dragons, Vampire, Merp, Cthulhu), παιχνίδια με κάρτες Magic, Pokemon) και γενικότερα ό,τι ενδιαφέρει τους φανατικούς παίκτες της Πάτρας. Το "PC Master" θα είναι εκεί και θα σας μεταφέρει με κάθε λεπτομέρεια το τι συνέβη στη δεύτερη (μετά το καρναβάλι) σημαντικότερη εκδήλωση στην πόλη (λέμε τώρα..).

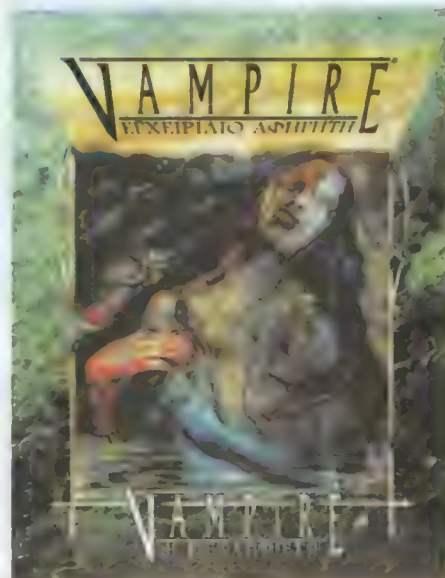


Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ

Πώς θα γίνετε καλύτεροι αφηγητές

Για πολλούς από εσάς ο κόσμος του σκότους άνοιξε τις πύλες του και περάσατε στην άλλη πλευρά αυτής της πραγματικότητας. Είδατε τη νύχτα μέσα από αθάνατα και διψασμένα μάτια και αποφασίσατε να συνεχίσετε το ταξίδι σας σε αυτόν το μυστηριώδη κόσμο. Αυτό το άρθρο δεν είναι για εσάς που περάσατε τις πύλες. Είναι για εσάς που τις ξεκλειδώνετε στα μυαλά των παικτών σας, τους παίρνετε από το τραπέζι του σαλονιού που μπορεί να παίζετε και τους πάτε στον κόσμο και στα γεγονότα που εσείς πλάθετε... Ναι, αυτό το άρθρο είναι για σένα, άμοιρε αφηγητή.

του Αντώνη "The Raven" Γαλάτη



Μη μασάτε, παιδιά, το ξέρω ότι είναι δύσκολη δουλειά, αλλά είναι κάτι το οποίο δεν το κάνει ο καθένας και το κάνουμε εμείς, για τον πιο απλό λόγο... ότι μπορούμε!

Είμαι σίγουρος ότι ψάχνετε απεγνωσμένα για βοήθεια μέσα σε αυτό το χείμαρρο από ερωτήσεις που τόσο οι παίκτες όσο και εσείς οι ίδιοι θέτετε. Ψυχραιμία! Οι απαντήσεις που ψάχνετε είναι εδώ, όλες μαζεμένες στο ολοκαίνουριο, βγαλμένο από τα πιο σκοτεινά αρχαία κείμενα των βαμπίρ... το Εγχειρίδιο του Αφηγητή για το "Vampire: Η Μεταμφίεση", το δημοφιλέστερο μοντέρνο role playing game.

Σε αυτό το βιβλίο αναφέρονται αναλυτικά οι τρεις πατριές που παραλείπονται στο βασικό βιβλίο (Daughters of Cacophony, Salubri και Samedi), όπως επίσης νέα όπλα, ατραποί και ικανότητες, νέο εκτεταμένο φύλλο χαρακτηριστήρα και φυσικά ο πίνακας του αφηγητή, για να έχετε όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε μπροστά στα μάτια σας.

Οι secondary abilities, οι disciplines καθώς και ο εξοπλισμός έχουν τα δικά τους κεφάλαια στο βιβλίο, όπου παρουσιάζονται εξονυχιστικά και με κάθε λεπτομέρεια όσα πρέπει να γνωρίζει ο αφηγητής που θέλει να

οργανώσει σωστά το παιχνίδι και τους παίκτες.

Επίσης, ο απαραίτητος "σύντροφος" κάθε αφηγητή περιλαμβάνει όλους τους καινούριους κανόνες του παιχνιδιού, καθώς και λεπτομερείς οδηγίες προκειμένου να μπορέσουν να φτιάξουν το δικό τους κόσμο, όπως ακριβώς τον οραματίζονται. Φίλοι αφηγητές, σίγουρα δεν είστε πια μόνοι...

Οι νύχτες είναι δικές σας!

ΤΟ FANTASY GAMES FAIR ΕΡΧΕΤΑΙ!!!

Μία από τις πιο επιτυχημένες εκδηλώσεις στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας πλησιάζει ξανά.

Στις 7 και 8 Απριλίου θα ανοίξουν οι πύλες της φαντασίας για τους fans όλων των αγαπημένων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Επιδείξεις νέων και παλιών παιχνιδιών, τουρνουά, διαγωνισμοί και happenings είναι η συνταγή της επιτυχίας του Fantasy Games Fair, που οργανώνεται κάθε χρόνο από το Fantasy Shop. Θα τα βρείτε όλα: Magic, D&D, Vampire, Star Wars, Mage, Werewolf, Legend of the 5 Rings, Warhammer, Demonworld και πολλά άλλα νέα παιχνίδια. Να είστε όλοι εκεί!

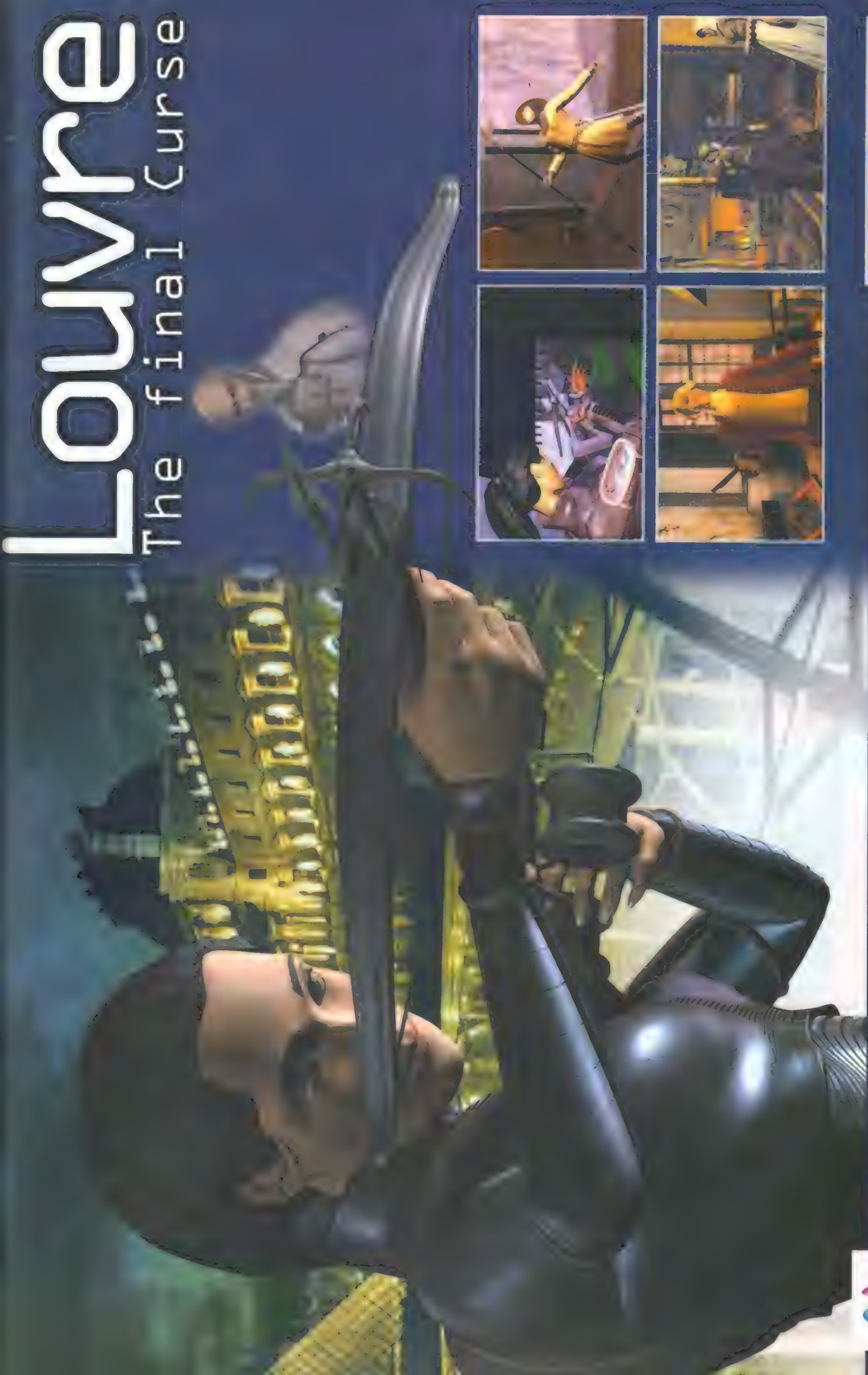
Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΜΑΡΤΙΟΣ 2001

- ✓ ΣΑΒΒΑΤΟ 3/3: WARHAMMER FANTASY TOURNAMENT
Τουρνουά στο δημοφιλέστερο Miniature wargame
- ✓ ΚΥΡΙΑΚΗ 4/3: WARHAMMER FANTASY TOURNAMENT
Τουρνουά στο δημοφιλέστερο Miniature wargame
- VAMPIRE - SABBAT WARS CARD GAME TOURNAMENT
Οι αιώνιες νύχτες του Vampire στο τελευταίο παιχνίδι που σχεδίασε ο ίδιος ο δημιουργός του Magic: The Gathering
- ✓ ΣΑΒΒΑΤΟ 10/3: WARHAMMER 40K TOURNAMENT
- ✓ ΚΥΡΙΑΚΗ 11/3: LEGEND OF THE 5 RINGS TOURNAMENT
- ✓ ΚΥΡΙΑΚΗ 18/3: MAGIC: THE GATHERING TOURNAMENT
TYPE 1 - NORMAL
- ✓ ΚΥΡΙΑΚΗ 25/3: YOUNG JEDI CARD GAME TOURNAMENT
Star Wars περιβάλλον και άφθονες μονομαχίες Jedi

Louvre

The final curse



MICROÏDS

BEACON MULTIMEDIA: ΑΕΤΙΑΔΩΝ 13 & ΒΟΥΤΕΙΝΑ, 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΘΗΑ.: 6595630, FAX: 6595607, e-mail: beacon@beacon.gr

www.beacon.gr

PC
ROM

BEACON
MULTIMEDIA

D&D ADVENTURE: THE SPEAKER IN DREAMS



Στην πόλη του Brindinford γίνεται το ετήσιο πανηγύρι. Ο κόσμος είναι χαρούμενος και διασκεδάζει, μέχρι που μια μεγάλη καταστροφή σταματάει τη γιορτή. Είναι οι αντίπαλες συμμορίες υπεύθυνες; Μήπως η κυβέρνηση γίνεται σιγά-σιγά τυραννική; Ή μια εφιαλτική δολοπλοκία είναι έτοιμη να καρποφορήσει; Το *Speaker in Dreams* είναι μια περιπέτεια για χαρακτήρες πέμπτου επιπέδου, που μπορεί να παιχθεί μεμονωμένα ή να ενσωματωθεί σε κάποιο campaign.

Ένα προϊόν της Wizards of the Coast

4.000 δρχ.

Διατίθεται από την Κόσμος

SWORD & FIST - A GUIDEBOOK TO FIGHTERS & MONKS



Η μάχη δεν είναι το παν - είναι απλώς το μοναδικό πράγμα που υπάρχει! Οι masters μάχης, με ή χωρίς όπλα, οι fighters και οι monks, βρίσκουν ό,τι χρειάζεται σε αυτό το βιβλίο. Περιλαμβάνει νέα feats, prestige classes, όπλα και εξοπλισμό, πληροφορίες για οργανώσεις όπως οι Red Avengers και οι Knight Protectors, σχεδιαγράμματα καταλυμάτων, όπως πύργους, μοναστήρια, μέχρι και μια αρένα μονομάχων! Ο συγγραφέας του βιβλίου, Jason Carl, είναι Role Playing Games designer στη Wizards of the Coast, όπου εργάζεται από το 1995.

Ένα προϊόν της Wizards of the Coast

8.000 δρχ.

Διατίθεται από την Κόσμος

PLANESHIFT - INVASION CYCLE, BOOK II



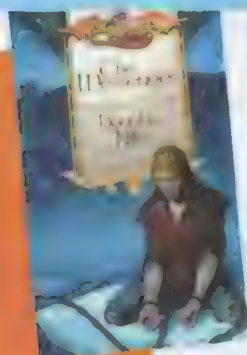
Στο μέσον του πολέμου το έδαφος σείεται. Εκατομμύρια εισβολείς εμφανίζονται από το πουθενά, καθώς η τεχνητή διάσταση του Rath επικαλύπτει την Dominaria, πνίγοντας τη χώρα με τα τρομερά πλάσματα της Phytexia. Ένα μυθιστόρημα του κόσμου του Magic: The Gathering. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά. Συγγραφέας του είναι ο J. Robert King, που έχει μέχρι στιγμής γράψει πολλά μυθιστορήματα για το Magic: The Gathering. Ανάμεσά τους τα Mad Merlin, The Thran, Time Streams και Invasion.

Ένα προϊόν της Wizards of the Coast

2.800 δρχ.

Διατίθεται από την Κόσμος

MESSANGER - ICEWALL TRILOGY, BOOK I



Πρόκειται για το πρώτο βιβλίο μιας νέας τριλογίας, που μιλάει για τις περιπέτειες ενός εξόριστου Silvanesti elf σε μια άγνωστη γη με το όνομα Icereach. Εκεί βρίσκεται να πολεμήσει με τα απομεινάρια μιας αρχαίας αυτοκρατορίας ogre. Ένα μυθιστόρημα του κόσμου του Dragonlance. Το βιβλίο είναι γραμμένο στα αγγλικά από τον Douglas Niles, συγγραφέα πολλών ακόμα μυθιστορημάτων για τον κόσμο του Dragonlance. Γνωστά έργα του: The Last Thane, Fistantantilus Reborn, The Dragons, Emperor of Ansalon και Flint the King.

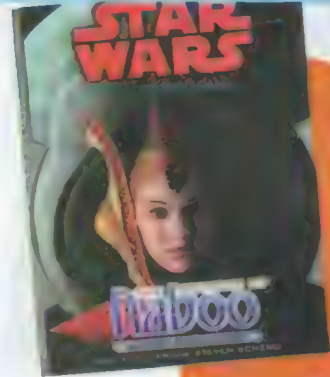
Ένα προϊόν της Wizards of the Coast

2.800 δρχ.

Διατίθεται από την Κόσμος

SECRETS OF NABOO

Ο ειρηνικός πλανήτης του Naboo έχει δεχθεί εισβολή από την ύπουλη Ομοσπονδία Εμπορίου. Από τους μεγαλοπρεπείς δρόμους του Theed μέχρι τις υποθαλάσσιες πόλεις του Otoh Gunga, συναρπαστικές περιπέτειες και θανάσιμοι κίνδυνοι περιμένουν τους γενναίους ήρωες. Ο πλανήτης του Naboo επιτέλους αποκαλύπτεται. Πρόκειται για ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον και συναρπαστικό campaign pack, βασισμένο στον κόσμο των Star Wars, φτιαγμένο από τους Steve Miller και Steven Schend. Οι φίλοι των Star Wars θα βρουν σε αυτό πολλές νέες ενδιαφέρουσες πληροφορίες για το Naboo.



8.000 δρχ.

Διατίθεται από την Kaisa

Ένα προϊόν της Wizards of the Coast

WARHAMMER 40K: TYRANID GAUNTS

Το περιεχόμενο αυτού του κουτιού μπορεί να συναρμολογηθεί σε ένα ripper swarm με 8 homagaunts και 8 termagaunts. Αυτά τα πλαστικά μοντέλα παρέχονται ασυναρμολόγητα και άβαρα. Κόλλα, μπογιά και σκηνικό δεν περιλαμβάνονται. Το εξώφυλλο του κουτιού μπορεί να είναι ελάχιστα διαφορετικό από αυτό της φωτογραφίας. Για περισσότερα σχετικά με το βάψιμο μινιατούρων, μην παραλείψετε να διαβάσετε και τη στήλη "Net Hobbies" αυτού του μήνα, όπου θα βρείτε κάποια sites που σας ενδιαφέρουν.



8.800 δρχ.

Διατίθεται από την Kaisa

Ένα προϊόν της Games Workshop

DUNGEONS & DRAGONS MAGAZINE: DRAGON #280

Το Dragon #280 εξερευνά τα μυστήρια της μαγείας και της αλχημείας. Μάθετε την καταγωγή της μαγείας, τα νέα και πανίσχυρα familiars, πώς να χρησιμοποιείτε τη μαγεία με το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, πώς να κατασκευάζετε φανταστικά μαγικά αντικείμενα. Μάθετε ακόμα πώς μπορείτε να πολεμήσετε άλλους μάγους και να τους νικήσετε εύκολα. Επίσης, στο περιοδικό θα βρείτε στατιστικά για τους χαρακτήρες από την ταινία "Dungeons & Dragons" και τα άρθρα από τον J. Gregory Keyes "Role Models", "Class Acts" και "Countdown to the Forgotten Realms". Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.



2.000 δρχ.

Διατίθεται από την Kaisa

Ένα προϊόν της Wizards of the Coast

WARHAMMER 40K: TYRANIDS CODEX

Το βιβλίο περιέχει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για το Hivemind. Μάθετε όλα όσα είναι γνωστά για τα Hivefleets, τις τακτικές τους και τα εκατομμύρια πλάσματα που απαρτίζουν τη φυλή των Tyranids. Το army list σε 48 σελίδες αναλύει ένα εκτενές βασικό army list, περιέχει όμως και ένα κεφάλαιο για να φτιάξετε τους δικούς σας στρατούς. Επίσης, υπάρχει ένα μεγάλο έγχρωμο κεφάλαιο, που σας δείχνει πώς να βάψετε τις μινιατούρες σας με παραδείγματα, προτάσεις και φανταστικές ιδέες. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



Η τιμή δεν έχει ακόμα καθοριστεί

Διατίθεται από την Kaisa

Ένα προϊόν της Games Workshop

CLANBOOK TREMERE REVISED: ΜΑΓΕΙΑ & ΔΕΣΜΟΙ ΑΙΜΑΤΟΣ



Από την πρώτη του νύχτα ανάμεσα στους Ομόιμους, ο νεοφερμένος Τρεμέρ προσπαθεί να ισορροπήσει ανάμεσα στους νόμους της Καμαρίλα και σε αυτούς της πατρίδας του. Ποιο από τα δύο είναι πιο επικίνδυνο;

Το Clanbook του Vampire: Η Μεταμφίεση, περιέχει λεπτομέρειες για τους Τρεμέρ, την ισχυρότερη πατριά των Βαμπίρ, Θαυματοουργικές τελετές, ιεραρχία και τις μυστικές κοινωνίες ανάμεσα στους Τρεμέρ.

7.990 δρχ. Διατίθεται από το Fantasy Shop Εταιρεία: White Wolf

THE ASHEN KNIGHT



Στα βάθη του Μεσαίωνα κάποια πανίσχυρα Βαμπίρ βλέπουν την Ιπποσύνη ως ένα μέσο για να πολεμήσουν το Κτήνος μέσα τους. Σταυροφορίες, επικές μάχες και ο συνεχής κίνδυνος να αποκαλυφθούν από τους Ναίτες Ιππότες που κυνηγούν τα "τέρατα". Περιέχει πληροφορίες για τα τάγματα των ιπποτών της εποχής και τους ιππότες-Βαμπίρ. Το Ashen Knight είναι ένα sourcebook του Vampire: The Dark Ages.

7.990 δρχ. Διατίθεται από το Fantasy Shop Εταιρεία: White Wolf

RIFTS RPG: ΟΙ ΠΥΛΕΣ ΑΝΟΙΞΑΝ...



Στο κοντινό μέλλον αυτό που το ανθρωπινό είδος φοβόταν γίνεται πραγματικότητα: Ένα πυρηνικό ολοκαύτωμα γίνεται η αιτία δισεκατομμυρίων θανάτων και η ψυχική ενέργεια που απελευθερώνεται ταυτόχρονα γίνεται η αρχή μιας αλυσιδωτής αντίδρασης που αλλάζει τη Γη για πάντα... Οι ενεργειακές φλέβες της Γης, γνωστές ως Ley lines, υπερφορτώνονται, και στα σημεία όπου διασταυρώνονται, τα επονομαζόμενα nexus, ανοίγουν πύλες, σχισμές από τις οποίες η πραγματικότητά μας συναντά άλλες παράλληλες και οι κάτοικοι αυτών των άλλων, παράλληλων διαστάσεων γίνονται, από επισκέπτες, κάτοικοι του κόσμου μας και πιθανοί θανάσιμοι αντίπαλοι.

10.000 δρχ. Διατίθεται από το Fantasy Shop Εταιρεία: Palladium

SORCERER REVISED EDITION



Ο κόσμος κοιμάται τον ύπνο του δικαίου μέσα στα ηλεκτρονικά και υλιστικά όνειρα που τον μπουκώνουν οι Τεχνομάντες για να τον κρατήσουν μακριά από την πνευματική ανύψωση και την πνευματική ελευθερία: την Αφύπνιση. Το Sorcerer περιγράφει τις δυνάμεις και τις ικανότητες των απλοϊκών μάγων, εκείνων που δεν έχουν ακόμα αφυπνιστεί. Θα βρείτε τελετές και νέα μονοπάτια μαγείας και μελέτης της μαγικής τέχνης.

7.290 δρχ. Διατίθεται από το Fantasy Shop Εταιρεία: White Wolf

Fantasy Games Fair

7-8 Απριλίου

Ξενοδοχείο Αραλία, Αραλίας 10 - Πλ. Σύνταγματος

**Το Fantasy Shop γιορτάζει
τα 2 χρόνια λειτουργίας του
με μια λαμπρή γιορτή στρατηγικής
και φαντασίας που περιλαμβάνει:**

- Πανελλήνιο Τουρνουά στο Young Jedi card game, Sabbath Wars Card Game
Τουρνουά σε Magic the Gathering
- Τουρνουά στο Vampire η Μεταμφίση & Τουρνουά σε D&D 3rd Edition RPG
Live Action Vampire η Μεταμφίση
- Τουρνουά στο Warhammer Fantasy (νέα έκδοση) & Warhammer 40K
Miniature Wargames
- Παρουσίαση στο Demonworld Miniature Wargame, Middle Earth (Μέση Γη) Play by Mail Game, Ιστορικές Μάχες DBM,

**Βραβεία και πολλά δώρα
στους νικητές !!!**

Πληροφορίες Συμμετοχής στο:

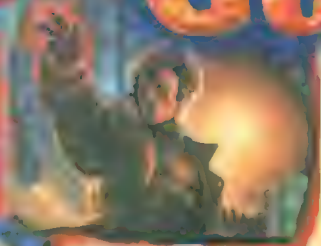


- Δροσίνη & Α. Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041
- 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, Τηλ. 8231072

www.fantasyshop.gr



Vampire
η Μεταμφίση



Μάγος
η Ούβισιη



Werewolf
the Apocalypse



Changeling
the Dreaming



Demonworld
Miniature Wargame



Dungeons & Dragons
RPG 3rd Edition



Warhammer Fantasy
Miniature Wargame

Net hobbies

Καλό μήνα και καλώς ήρθατε για ακόμα μία φορά στη στήλη "Net hobbies". Σε αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάσω ό,τι καλύτερο βρήκα στο ελληνικό και ξένο Διαδίκτυο για δύο αρκετά δημοφιλή χόμπι. Το ταξίδι μας θα ξεκινήσει από το φανταστικό κόσμο των κόμιξ και θα καταλήξει στο μικροσκοπικό κόσμο των μινιατούρων. Πρόκειται για δύο αρκετά δημοφιλή χόμπι, αρκετά διαδεδομένα στη χώρα μας. Τα κόμιξ είναι ίσως πιο δημοφιλή, ενώ οι μινιατούρες απευθύνονται σε πιο περιορισμένο κοινό, που έχει αρκετό μεράκι και μεγάλη υπομονή.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Με τα κόμιξ, λίγο-πολύ, όλοι έχουμε ασχοληθεί. Διαβάζοντας, βέβαια, κάποιος Μίκι Μάους ή Λούκι Λουκ δεν σημαίνει ότι έχει για χόμπι τα κόμιξ. Αυτοί που ασχολούνται σοβαρά με το αντικείμενο δεν χάνουν τεύχος του αγαπημένου τους περιοδικού, το οποίο προσέχουν σαν τα μάτια τους. Ορισμένα τεύχη περιοδικών μάλιστα έχουν ιδιαίτερη συλλεκτική αξία και αντίστοιχα ακριβή τιμή, καθώς τυπώνονται σε περιορισμένα αντίτυπα. Όσο πιο παλιό είναι το τεύχος ενός κόμιξ τόσο μεγαλύτερη αξία έχει. Φαντάζεστε πόσο θα έκανε χωρίς καμία γρατσουνιά το πρώτο τεύχος του "Spiderman" ή του "Superman"; Οι συλλέκτες θα έτριβαν τα

χέρια τους για να έχουν ένα από αυτά, όχι για να το πουλήσουν, φυσικά, αλλά για να το έχουν και να φιγουράρουν! Προσωπικά, δεν ασχολήθηκα σοβαρά με το συγκεκριμένο χόμπι πέραν μερικών συλλεκτικών τευχών που προμηθεύτηκα γιατί είχαν ωραία ιστορία (π.χ. το τεύχος όπου πεθαίνει ο Superman). Συνήθως τα τεύχη που αγοράζουν οι συλλέκτες είναι στην αγγλική γλώσσα, διότι υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία, ενώ η μετάφραση δεν είναι πάντα τόσο καλή.

Το επόμενο χόμπι είναι οι μινιατούρες. Λέγοντας μινιατούρες αναφέρομαι στις μικρές μολυβένιες φιγούρες, οι οποίες μπορούν να βαφτούν και να χρησιμοποιηθούν σε διάφορα

παιχνίδια στρατηγικής. Δεν έχει καμία σχέση με το άλλο χόμπι, που ακούει στο όνομα "μοντελισμός" και το είχα παρουσιάσει στο τεύχος Ιανουαρίου. Οι μινιατούρες είναι μια τελείως διαφορετική τέχνη - διότι περί τέχνης πρόκειται, όταν πρέπει να βάψεις το μάτι της φιγούρας που έχει διάσταση κάτι λιγότερο από 1 χιλιοστό και το χέρι σου τρέμει... Προσωπικά, απέτυχα οικτρά στο εν λόγω χόμπι και όλες οι μινιατούρες που έχω είναι άβαφες. Αυτό το καταραμένο το χέρι μου όλο τρέμει, σαν παππούς με Parkinson είμαι! Σε αρκετά παιχνίδια οι μινιατούρες είναι μέρος ενός στρατού, τον οποίο συλλέγει ο χομπίστας και τον παρατάσσει απέναντι στον (αντίπαλο) στρατό ενός φίλου, πάνω σε ένα τραπέζι με ψεύτικο έδαφος και δεντράκια, και η μάχη ξεκινά! Τέτοια παιχνίδια είναι το Warhammer, το Warhammer 40K, Chronopia και το Battlezone. Μινιατούρες επίσης χρησιμοποιούνται και στα Pen & Paper Role Playing Games, όταν θέλουν οι παίκτες και ο αφηγητής να κάνουν τις μάχες πιο γραφικές. Όπως βλέπετε, οι μινιατούρες συνδυάζουν πολλά χόμπι μαζί. Ας περάσουμε να δούμε αναλυτικά τα δύο χόμπι, ξεκινώντας με τα...

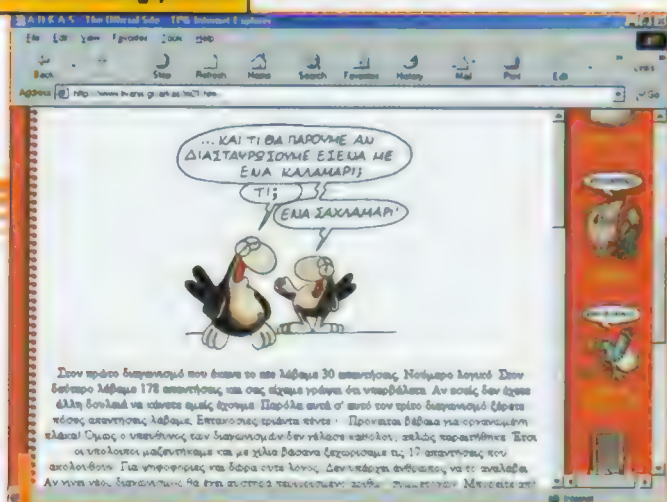
ΚΟΜΙΞ

➤ Ποια είναι τα διασημότερα ελληνικά κόμιξ; Δεν μπορείτε να σκεφτείτε κανένα καθαρά ελληνικό; Για προσπαθήστε λιγάκι; Ναι, καλά μαντέψατε, τα διασημότερα και ίσως τα πιο επιτυχημένα ελληνικά κόμιξ είναι αυτά του Αρκά! "Χαμηλές πτήσεις", "Ο Ισοβίτης", "Ο Κόκορας", "Συπνάς Μέσα μου το Ζώο...", δεν μπορεί, κάποιο από αυτά πρέπει να έχετε διαβάσει. Τα καλύτερα, λοιπόν, ελληνικά κόμιξ έχουν τη δική τους ιστοσελίδα. Η δουλειά που έχει γίνει είναι πολύ προσεγμένη και συμπεριέχεται με το πνεύμα του Αρκά όσον αφορά στο χιούμορ (είναι αρκετά πικάντικο). Όλα τα links υπόσχονται άφθονο γέλιο και είναι αρκετό το υλικό που μπορείτε να χαζέψετε. Στο site πολύ μεγάλη εντύπωση μου έκαναν οι φοβερές ατάκες, που θα βρείτε σε κάθε σελίδα. Παραδείγματος χάριν, σε κάποιο σημείο αναφέρει ότι οι υπολογιστές είναι καλύτεροι από τις γυναίκες, γιατί, αν δεν ήταν, θα βάζαμε τις γυναίκες στα γραφεία. Τέλος, από τα Downloads μην παραλείψετε να κατεβάσετε το Αρκο-Τεστ, ένα αρχείο 1MB περίπου, το οποίο θα σας δώσει εξήντα ερωτήσεις να απαντήσετε για να σας πει τι χαρακτήρας είστε (εγώ το δοκίμασα και βγήκα Λουκρητία, χε χε). Όλα αυτά και ακόμα περισσότερα στο <http://www.livanis.gr/arkas>.



Στο www.stanlee.net μπορείτε να δείτε σε Flash νέα κόμιξ δωρεάν! Συγκεκριμένα, η σκηνή αυτή είναι από το πρώτο επεισόδιο της σειράς 7th Portal.

www.livanis.gr/arkae



Η σελίδα του Άρκά έχει φοβερό χιούμορ.

www.stanlee.net



Οι νέες σειρές κόμικς από τη Stan-Lee Media.

➤ Ένα από τα καλύτερα "κομξ-άδικα" των Αθηνών είναι το "Solaris", το οποίο βρίσκεται πλησίον της Στουρνάρη (γνωστή και ως η Οδός των PCs). Το Solaris, λοιπόν, διαθέτει και σελίδα στο Internet, στη διεύθυνση <http://www.solaris.gr>. Το σημαντικό είναι ότι από το link "Προσφορές" μπορείτε να παραγγείλετε τα τεύχη του αγαπημένου σας κόμικς και αυτά να σας έρθουν κατευθείαν στο σπίτι (για εκτός πρωτευούσης κατοίκους)! Τέλος, από το link "Κρατήσεις Τευχών" μπορείτε να κάνετε τηλεφωνικές κρατήσεις, εάν είστε κάτοικος Αθηνών. Δεν θα βρείτε άλλο αντίστοιχο ελληνικό Site.

➤ Ο Stan-Lee είναι ο δημιουργός του Spiderman και συμμετείχε στη γένεση των κόμικς "Incredible Hulk" και "X-Men". Ο κύριος αυτός είναι περίπου εβδομήντα πέντε χρονών και πρόσφατα δημιούργησε τη δική του εταιρεία Stan-Lee Media. Πριν από λίγο καιρό, μάλιστα, η εταιρεία του αγόρασε τα δικαιώματα του Conan και, σε συνεργασία με τη Warner Bros, ετοιμάζουν νέα ταινία με τον διάσημο ήρωα (Conan). Όλα αυτά, θα μου πείτε, τι σχέση έχουν με τα κόμικς; Κι όμως, έχουν, διότι το site της εταιρείας είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά. Αποκλειστικά στο site της Stan-Lee Media μπορείτε να διαβάσετε μια νέα σειρά από κόμικς σε μορφή Flash, με νέα επεισόδια σχεδόν κάθε μήνα! Ο σχεδιασμός και η ποιότητα της σελίδας είναι άπιαστα, τα δε κόμικς υπέροχα. Στο link Webisodes μπορείτε να παρακολουθήσετε φοβερά κόμικς σε Flash, με νέους, φρεσκάτους ήρωες. Αρχικά είχαν δημιουργηθεί οι σειρές 7th Portal και Accuser και εν συνεχεία

προστέθηκαν το Drifter, Backstreet Project και Evil Clone! Κάθε σειρά από τις προαναφερθείσες έχει τα δικά της επεισόδια, τα οποία μπορείτε να απολαύσετε μόνο από τη σελίδα της Stan-Lee Media και φυσικά ΔΩΡΕΑΝ. Εξάλλου, αυτό είναι το μέλλον του Internet, όλα δωρεάν, όλα για τον κόσμο. Ακόμα κι αν δεν ασχολείστε με τα κόμικς, μην παραλείψετε να επισκεφτείτε το site, η διεύθυνση είναι <http://www.stanlee.net>.

➤ Το πιο διάσημο όνομα στα κόμικς είναι αυτό της Marvel, ίσως της πιο επιτυχημένης εταιρείας κόμικς παγκοσμίως. Είναι η "μητέρα" πολλών πασίγνωστων ηρώων των κόμικς. Ξεκινώντας από τον Hulk, τον Thor και τον Spiderman μέχρι τον Captain America, τον Punisher και τον Ironman. Δυστυχώς, το site δεν είναι τόσο καλοδουλεμένο και εφετζίδικό όσο της Stan-Lee Media, αλλά ο όγκος των πληροφοριών είναι πολύ μεγαλύτερος. Πρόβλημα αποτελεί η πολύ ιδιότροπη αρχιτεκτονική του site, μια και, για να βρεις αυτό που θέλεις, σου βγαίνει η ψυχή. Ενημέρωση στο site γίνεται επί καθημερινής βάσης, αλλά, όπως ανέφερα και προηγουμένως, είναι πολύ δύσκολο να βρεις αυτά που θέλεις και ακόμα πιο δύσκολο να βρεις κάτι ενδιαφέρον, αν δεν ξέρεις τι είναι αυτό που ψάχνεις. Η διεύθυνση του site είναι <http://www.marvelcomics.com>.

➤ Ο μεγαλύτερος αντίπαλος της Marvel ακούει στο όνομα DC, η οποία διαθέτει σαφώς λιγότερα ονόματα ηρώων αλλά εξίσου διάσημα. Η DC λοιπόν είναι η "μαμά" του Superman, Batman, Flash, WonderWoman, Batgirl και πολλών ακόμα ηρώων! Το site της DC στερείται του

όγκου των πληροφοριών της Marvel, αλλά η οργάνωση είναι σαφώς καλύτερη και το site "κάθεται" πιο καλά στο μάτι. Περισσότερα για το εν λόγω site θα βρείτε στην παρακάτω διεύθυνση: <http://www.dccomics.com>.

Αυτά τα ολίγα όσον αφορά στον κόσμο των κόμικς. Πάμε να δούμε τι γίνεται σε έναν άλλο φανταστικό κόσμο, αλλά πιο μικροσκοπικό: τον κόσμο των μινιατούρων.

ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ

➤ Δυστυχώς, όσο και να έψαξα, δεν βρήκα κανένα ελληνικό site που να ασχολείται αποκλειστικά με το εν λόγω χόμπι! Το μόνο site που κάνει αναφορά για τις μινιατούρες είναι αυτό της Κάισσα του Αμαρουσίου. Όπως ξέρετε, τα καταστήματα Κάισσα ασχολούνται με παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Το κατάστημα Αμαρουσίου και το Club του έχουν στήσει ένα πολύ ωραίο site, το οποίο ασχολείται με διάφορα παιχνίδια. Σε ένα από τα links γίνεται και αναφορά για τα παιχνίδια με μινιατούρες Chronopia, Battlezone και Empire. Τα κείμενα που θα βρείτε είναι πληροφοριακά για τα παιχνίδια, αλλά δεν αναφέρουν πολλά πράγματα για τις μινιατούρες. Εάν εξαιρέσουμε το τμήμα των μινιατούρων, η υπόλοιπη σελίδα είναι καλή και έχει αρκετές πληροφορίες για τα τουρνουά που διεξάγονται κατά καιρούς. Η διεύθυνση του site είναι <http://www.kaissa.gr>.

➤ Απογοητευμένος από το ελληνικό Διαδίκτυο, βρήκα καταφύγιο στις σελίδες του εξωτερικού, όπου γίνεται πανδοιμόνιο στην κυριολεξία. Πρώτη στάση ήταν στο site της Games

Παίξτε D&D με Ελληνες μέσω Internet

Το μεγαλύτερο πρόβλημα που αντιμετωπίζει κάποιος που ασχολείται με τα Pen & Papers Role Playing Games είναι ότι δεν μπορεί να βρει εύκολα συμπαίκτες και κατά συνέπεια δεν μπορεί να παίξει. Πριν από τρεις μήνες, λοιπόν, μέσα από το forum του "PC Master" ξεκίνησε μία προσπάθεια να συγκεντρωθούν όλοι όσοι παίζουν D&D στο chat room του περιοδικού, να φτιάξουμε χαρακτήρες και να παίζουμε. Δυστυχώς, όμως, κάπου η προσπάθεια αυτή χάλασε, διότι δεν είχαμε το χρόνο να ασχοληθούμε. Παρ' όλα αυτά, διατηρήσαμε ζεστό το θέμα, λέγοντας ότι κάποια στιγμή θα ξεκινήσουμε να παίζουμε.

Επειτα έφυγα εγώ για το ταξιδάκι μου στην Αυστραλία (ακόμα εκεί είμαι!), όπου έλαβα ένα e-mail σχετικά με το παραπάνω θέμα από τον Γιώργο Ζουρνασούτγλου για την αναδιοργάνωση αυτής της προσπάθειας και την εφαρμογή της. Το ίδιο e-mail έλαβαν και άλλα άτομα τα οποία ήξερε ο Γιώργος και ενδιαφέρονταν

να παίξουν D&D μέσω chat room και έτσι έγινε ένα μικρό mail group για να καρποφορήσουν οι προσπάθειές μας. Όσοι, λοιπόν, ενδιαφέρεστε και θέλετε να βοηθήσετε στη δημιουργία ενός group από παίκτες που θα παίζουμε D&D και άλλα P&P RPG μέσω Internet, δεν έχετε παρά να στείλετε ένα e-mail ή σε μένα (DuMmWiaM@hotmail.com) ή στον Γιώργο Ζουρνασούτγλου (durdavac@otenet.gr).

Μια και το D&D είναι το πιο διάσημο P&P RPG και αυτό θα παίξουν πρώτα οι ομάδες που θα σχηματισθούν, θα παρακαλούσα όσοι θέλουν να συμμετάσχουν, να ξέρουν τους κανόνες (3rd Edition). Όσοι ενδιαφέρεστε να βρείτε συμπαίκτες για άλλα RPGs, όπως τα Vampire, Werewolf, Alternity και A&D 2nd Edition, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας - πού ξέρετε, μπορεί να είστε περισσότεροι απ' όσο νομίζετε... Τέρμα, λοιπόν, στη μοναξιά, ελάτε μαζί μας και θα σας βρούμε συμπαίκτες!

Workshop, της Νο 1 εταιρείας στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής με μινιατούρες. Το Warhammer και το Warhammer 40K είναι παιδιά της Games Workshop και μεγάλο μέρος του site είναι αφιερωμένο σε αυτά τα δύο. Υπάρχουν πληροφορίες για στρατηγικές κάθε φυλής, οδηγίες για να βάψετε καλύτερα τις μινιατούρες, ενώ όλα αυτά συνοδεύονται από άψογο φωτογραφικό υλικό, που κάνει την κατανόηση των κειμένων ευκολότερη. Ειδικά τα tips που υπάρχουν για το βάψιμο της μινιατούρας είναι πολύ χρήσιμα για όλους όσοι ασχολούνται με το χόμπι αυτό. Επίσης, θα βρείτε οδηγίες για να φτιάξετε σκηνικά για διάφορα πεδία μάχης, διάφορα κόμικς σχετικά με τα Warhammer, δυνατότητα για αγορές on-line

και, φυσικά, πλήρη κατάλογο με τις μινιατούρες κάθε στρατού.

➤ Το επόμενο site ασχολείται με όλα τα είδη μινιατούρων και περιέχει στελεειώτες πληροφορίες, περιοδικά και φωτογραφίες. Να φανταστείτε, σε ένα από τα links βρήκα υλικό για το Hero Quest (για όσους το θυμούνται, επισκεφθείτε τη σελίδα του <http://theminiaturespage.com/rules/fan/q2.html>). Επίσης, στο ίδιο site θα βρείτε διάφορα foto χωρισμένα σε διάφορες κατηγορίες, ανάλογα με το είδος των μινιατούρων. Η ενημέρωση του site είναι σχεδόν καθημερινή, αλλά δεν είναι πολύ "εμφανισμο". Ποιος νοιάζεται, όμως, αφού έχει τόσα καλούδια; Η διεύθυνση είναι <http://theminiaturespage.com> και τα μυαλά στα κυκλιδώματα!

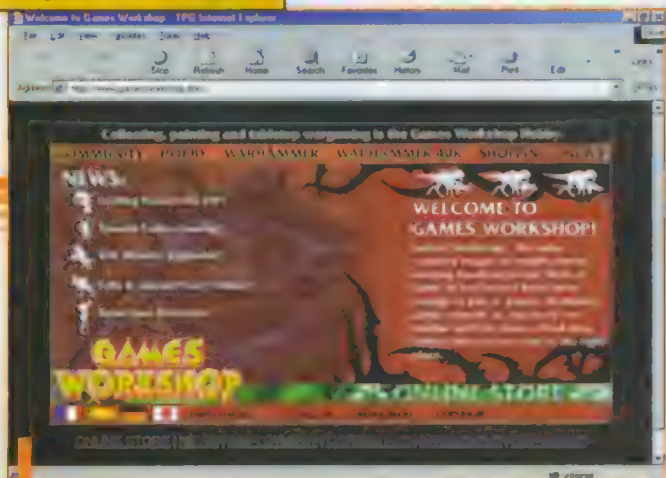
➤ Στο <http://www.digitaldragon.org>

μπορείτε να αγοράσετε και να ανταλλάξετε διάφορων ειδών μινιατούρες. Το site απευθύνεται κυρίως σε συλλέκτες, και όχι σε αυτούς που παίζουν κάποιο είδος παιχνιδιού στρατηγικής με αυτές (π.χ. Warhammer). Μπορείτε να μπείτε και στη Mailing List, για να ενημερώνεστε για τα διάφορα νέα και τις προσφορές του site. Επίσης, μπορείτε να κάνετε ανταλλαγές μινιατούρων με άλλους χρήστες. Τέλος, παρόμοιο site είναι και το ακόλουθο <http://www.fantasyminiatures.com>.

Κάπου εδώ τέλειωσε η εκπομπή μας... εεε συγγνώμη, εννώνω το άρθρο μας! Καλό μήνα και καλή ενασχόληση με το χόμπι σας.

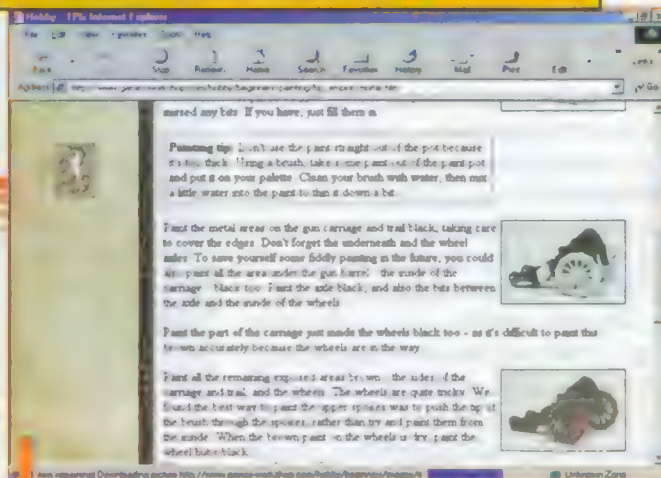
PC

www.games-workshop.com



Η κεντρική σελίδα της Games Workshop, δημιουργού των Warhammer και Warhammer 40.000.

www.games-workshop.com/hobby/beginners/painting



Μαθαίνοντας βήμα βήμα και με φωτογραφίες πώς να βάψετε σωστά τις μινιατούρες. Πολύτιμα μαθήματα από την Games Workshop.

Σε όλα τα συστήματα 3μηνη δωρεάν σύνδεση με τη Spark Net

PENTIUM III 600/133 MHz

M/B QDI ADVANCE 10E
ΜΝΗΜΗ: 128MB/133MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: 20,5GB W. DIGITAL
SVGA: TNT 2 M64 32Mb
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: On Board
CD ROM: Delta 52x
MIDI ATX 235W και FLOPPY 1.44
MOUSE PS/2 wheel -KEYBOARD PS/2
ΗΧΕΙΑ 120Watt
MODEM: 56K Internal
ΟΘΟΝΗ SAMPO 17"

329.000
+ Φ.Π.Α.
968,16€

CELERON

700/128/66 MHz

M/B Matsonic 7117c UATA 66
ΜΝΗΜΗ: 64MB/133MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: 20,5GB W. DIGITAL UATA100
SVGA: TNT 2 M64 16MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: ON BOARD
CD ROM: DELTA 52x
Midi Tower 235 Watt, FLOPPY 1,44
MOUSE PS2 wheel
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ PS2
ΗΧΕΙΑ: 120W
MODEM: 56K INTERNAL
ΟΘΟΝΗ 15" HYUNDAI Deluxscan S570

229.900
+ Φ.Π.Α.
674,69€

PENTIUM III 866/133 MHz

M/B QDI SYNACTIX 128MB/133MHz
ΜΝΗΜΗ: SDRAM 64MB/100MHz
ΣΚΛΗΡΟΣ: W. DIGITAL 20,5GB UATA 100
SVGA: Geforce 2 MX 32MB
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: GUILLEMONT FORTISSIMO
DVD ROM: HITACHI GD-7500 12x40x
MIDI ATX 235W και FLOPPY 1.44
MICROSOFT INTERNET KEYBOARD
MICROSOFT INTELLIPOINT MOUSE
ΗΧΕΙΑ PHILIPS A2,5 350W SURROUND
MODEM: CRYPTO 56K INTERNAL
ΟΘΟΝΗ NOKIA 447 Zi 17"

499.900
+ Φ.Π.Α.
1.467,06€

ΠΛΗΡΗΣ ΓΚΑΜΑ ΑΠΟ
ΟΘΟΝΕΣ NOKIA

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΑΠΟ: ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ, ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ-ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: CDMASTER Ε.Π.Ε. ΤΗΛ. 5201833-5, 5201803-4

Τα συστήματά αξιολογήθηκαν πλήρως και είναι συμβατά με Windows 2000



ΑΘΗΝΑ: Μυλλέρου 80, Τηλ.: 5201820
ΚΩΣ: Γρηγορίου 5ου Τηλ.: 0242-29045



ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ

Καταναλωτικό δανειο
στους καλύτερους όρους

ΥΙΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΕΞΩΓΗΙΝΟ

Aliens ενωμένοι, ποτέ νικημένοι!

Όποτε διαλέγω ένα on-line παιχνίδι για να παρουσιάσω από αυτήν τη στήλη, πάντα έχω πρόβλημα... με τον εαυτό μου. Ανησυχώ μήπως δεν αξίζει το παιχνίδι που παρουσιάζω και σκέφτομαι σε ποια από τις δύο κατηγορίες πρέπει να ανήκει: Να είναι παιχνίδι δωρεάν, ούτως ώστε να μπορούν να το απολαύσουν όλοι οι αναγνώστες, ή να είναι το multiplayer τμήμα κάποιου διάσημου παιχνιδιού της εποχής;

Ο προβληματισμός μου έχει γίνει ακόμα μεγαλύτερος από τη στιγμή που το περιοδικό έγινε μηνιαίο και οι επιλογές μου πρέπει να είναι ακόμα πιο προσεκτικές. Μετά από πολλή σκέψη και την προτροπή ενός φίλου από το T4C, λοιπόν, σας παρουσιάζω το Alien Adoption Agency ή, εν συντομία, AAA.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Mία ωραία πρωία, εκεί που κάνω την GM-ική βάρδια μου στο The 4th Coming, ακούω τον Hellrider να φωνάζει: "Dum, για έλα που σε δέ-

λω". Κατευθείαν, το επόμενο δευτερόλεπτο, χωρίς να αφήσω τον αγαπητό παίκτη να περιμένει [βασικά, σε όλους έτσι κάνω - ανταποκρίνομαι άμεσα :)], κάνω Teleport δίπλα του

και τον ρωτάω τι με ήθελε. "Σου έχω ένα παιχνίδι για online gaming - πήγαινε στο www.aliensaa.com και έλεγξε το." Αυτά ήταν τα λόγια και λίγες ώρες αργότερα βρίσκω στην σελίδα του παιχνιδιού Alien Adoption Agency (AAA). Πρόκειται για ένα ΔΩΡΕΑΝ παιχνίδι, το οποίο χρειάζεται μόνο τον browser του χρήστη για να λειτουργήσει. Στο AAA, λοιπόν, χειρίζεστε τη ζωή ενός μικρού εξωγήινου σε έναν φανταστικό κόσμο, στον οποίο ζούνε και άλλοι εξωγήινοι (που τους χειρίζονται άλλοι παίκτες). Σκοπός σας είναι να κάνετε τον εξωγήινό σας πιο δυνατό από όλους τους άλλους και να κερδίσετε τις μάχες ενάντια στους εχθρούς σας. Γενικά, το παιχνίδι θα μπορούσε να χαρακτηριστεί RPG, με γρίφους και υποπαιχνίδια. Γράφοντας υποπαιχνίδια εννοώ διάφορες δοκιμασίες στις οποίες μπορείτε να υποβάλετε τον εξωγήινό σας, προκειμένου να τον κάνετε καλύτερο (π.χ., να παίξετε στο καζίνο ή να ψαρεύετε και άλλα πολλά). Ας δούμε όμως τι πρέπει να κάνετε για να μπορέσετε να παίξετε δωρεάν το AAA.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Μπειτε στο Internet, ανοίξτε τον Internet Explorer ή το Netscape (αναλόγως ποιο χρησιμοποιείτε) και πληκτρολογήστε τη διεύθυνση <http://www.aliensaa.com>, δηλαδή την αρχική σελίδα του Alien Adoption Agency. Αριστερά στην οθόνη, στην πράσινη μπάρα, κάτω από την επικεφαλίδα "Accounts", κάνετε κλικ στο link "Adopt an alien". Μόλις φορτωθεί η σελίδα, πρέπει να συμπληρώσετε διάφορες πληροφορίες, για να δημιουργήσετε το λογαριασμό (account) σας στο παιχνίδι. Στο πρώτο πεδίο, Alien's Name, πληκτρολογήστε το όνομα που θέλετε να έχει ο εξωγήινός σας. Πιο κάτω διαλέξετε το χρώμα του από τα τριάντα δύο διαθέσιμα και στη συνέχεια αν θα είναι άντρας ή γυναίκα (Alien's Gender). Εν συνεχεία, στα πεδία First Name και Last Name δώστε το όνομα και το επίθετό σας με λατινικούς χαρακτήρες, στο πεδίο E-Mail Address συμπληρώστε την πραγματική σας διεύθυνση e-mail (εάν δώσετε ψεύ-



Μερικά από τα διαθέσιμα χρώματα που μπορείτε να δώσετε στον εξωγήινό σας.

Net gaming news

➤ Στον κόσμο του EverQuest, του καλύτερου massive multi-player on-line game παγκοσμίως, συνέβη ένα πολύ ενδιαφέρον περιστατικό. Ο Mystere, θέλοντας να δημιουργήσει κάποιο background για το νέο χαρακτήρα του, δημιούργησε μια μικρή ιστορία, που δημοσιεύθηκε σε δύο fora του EverQuest. Ο ήρωας της ιστορίας (και χαρακτήρας του Mystere) είναι μια νεαρή Dark Elf Rogue, η οποία ήταν σκλάβος ενός Dark Elf Mage, ο οποίος τη βίαζε, τη χτυπούσε και γενικά την κακομεταχειριζόταν. Κάποια στιγμή, όμως, η κοπέλα καταφέρνει να σκοτώσει τον Dark Elf Mage και να αποδράσει, μισώντας εφεξής οποιαδήποτε άλλη ύπαρξη, γιατί κανένας μέχρι τότε δεν της είχε φερθεί καλά. Αυτή ήταν η ιστορία του χαρακτήρα του. Ήταν τόσο γραφική και παραστατική, όμως, που οι γονείς ενός ανήλικου που διάβασε το κείμενο στα fora του EverQuest έκαναν παράπονα στη δημιουργό εταιρεία και, τσακ!, "τρώει σουτ" ο συγκεκριμένος παίκτης, διότι πέρασε μηνύματα παιδικής εκμετάλλευσης και βιασμού! Πράγματι, δεν ξέρω τι να γράψω. Ποιος φταίει; Ο παίκτης έκανε κάτι πολύ ωραίο, έδωσε background στο χαρακτήρα του για ένα καλύτερο role play, αντί να τρέχει και να σκοτώνει τέρατα για να παίρνει XP. Από την άλλη, το παιδάκι που διάβασε όλα αυτά με τις ανατριχιαστικές λεπτομέρειες, όσο να 'ναι, θα επηρεάστηκε. Αποψη μου είναι ότι η εταιρεία θα έπρεπε στα fora να απαγορεύει την είσοδο ανήλικων ή να επιτρέπει την είσοδό τους με δική τους ευθύνη. Σε τελική ανάλυση, οπιδήποτε μπορεί να γραφεί στα fora και από οποιονδήποτε, από το να βρίσει κάποιος μέχρι να κάνει προπαγάνδα. Βέβαια, υπάρχουν και κανόνες σε ορισμένα fora. Αλλά αυτός ο άμοιρος παίκτης δεν σκόπευε να προκαλέσει καμία διαταραχή σε ανήλικα παιδιά, απλά παρασύρθηκε στη δημιουργία ενός ωραίου σεναρίου για το χαρακτήρα του.

➤ Το Astronest, που είχα παρουσιάσει από αυτήν τη στήλη πριν ένα τρίμηνο, φαίνεται ότι έκανε πολλούς από εσάς να ασχοληθείτε αρκετά σοβαρά μαζί του. Πώς το κατάλαβα; Πολύ απλά, πήρα ένα e-mail από έναν αναγνώστη της στήλης, ο οποίος με ενημέρωσε για τη δημιουργία του πρώτου ελληνικού Federation, στο οποίο είστε ευπρόσδεκτοι να γίνετε μέλη όσοι παίζετε Astronest. Το Greek Military Space Federation ή, εν συντομία, GMSF ιδρύθηκε στις 11 Ιανουαρίου 2001 από τον Vxaz. Μέχρι σήμερα αριθμεί έξι μέλη (προφανώς Έλληνες) και ανυπομονεί να αποκτήσει ακόμα περισσότερους. Για αυτό, Έλληνες του Astronest, ενωθείτε να κατακτήσουμε το σύμπαν του Astronest. Η διεύθυνση του GMSF είναι: http://game3.astronest.com/federation/feder_intro.php?feder_id=20010111180213.

➤ Τα επόμενα νέα αφορούν σε ένα παιχνίδι που είναι online και single player και θα σπάσει κόκαλα. Αναφέρομαι στο Warcraft III: Reign of Chaos! (Κάπου εδώ ο συντάκτης σταματά την πληκτρολόγηση του άρθρου, κάνει τρεις βαθιές μετάνοιες, αρπάζει το Two-Handed Sword του από την ντουλάπα μαζί με το Helm of the Ages και τις Παντόφλες Αραχνοσκαρφαλώματος +3 και συνεχίζει...) Τα νέα, λοιπόν, είναι ανατρεπτικά: Ανακοινώθηκαν οι οριστικές -τέσσερις- φυλές από τις οποίες θα μπορούν να παίξουν οι παίκτες. Έχουμε και λέμε: Humans, Night Elves, Orc και Undead! Ναι, ναι, έφυγαν οι Demons, οι οποίοι έγιναν φυλή NPC, σημαντική για την εξέλιξη της ιστορίας. Επειδή έχω περιορισμένο χώρο στη διάθεσή μου, σας παραπέμπω στη σελίδα <http://www.blizzard.com/press/010201.shtml> για περισσότερες καυτές λεπτομέρειες για κάθε φυλή. Το παιχνίδι το αναμένουμε -σαν τρελοί- από την Blizzard κάπου στο 2001...

τική διεύθυνση, δεν θα μπορείτε να παίξετε), στο πεδίο Password πληκτρολογήστε τον κωδικό σας (προσέξτε να τον δώσετε σωστά και να είναι μεγαλύτερος από έξι χαρακτήρες) και, τέλος, στο πεδίο Referral E-Mail γράψτε, αν θέλετε, το e-mail εκείνου που σας παρότρυνε να γνωρίσετε το παιχνίδι (That's Me!).

Αφού έχετε συμπληρώσει σωστά όλα τα πεδία, πατήστε το γκριζο πλήκτρο "Adopt". Εν συνεχεία θα εμφανιστεί μια οδόντη στην οποία πρέπει να συμπληρώσετε το e-mail σας και τον κωδικό ενεργοποίησης. Τον κωδικό ενεργοποίησης θα χρειαστεί να τον ορίσετε μόνο μία φορά (δηλαδή τώρα), ενώ μπορείτε να τον βρείτε στο e-mail. Ανοίξτε το e-mail account σας και θα δείτε ένα e-mail προερχόμενο από το Alien Adopt Agency, στο οποίο θα αναφέρεται ο συγκεκριμένος αριθμός. Συμπληρώστε τον στη σελίδα και είστε έτοιμοι να παίξετε.

Στο μέλλον εάν θέλετε να παίξετε το παιχνί-

δι, αφού έχετε ακολουθήσει τα ανωτέρω βήματα και έχετε δημιουργήσει account, μεταβείτε στην κεντρική σελίδα (www.alienaa.com), συμπληρώστε το e-mail και τον κωδικό σας και πατήστε Log In!

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΑΛΛΑ

Κάθε φορά που μπαίνετε στο παιχνίδι θα βρίσκεστε στο σπίτι του εξωγήινού σας. Αριστερά υπάρχει μια πράσινη μπάρα με διάφορες πληροφορίες για το χαρακτήρα σας και τα αντικείμενα που διαθέτει. Ο εξωγήινός σας έχει χαρακτηριστικά τα οποία προσδιορίζουν τον τρόπο που παίζει και τη δύναμή του σε Level, Hit Points (ζωή), Attack, Defence, Speed, Strength, Endurance, Panic και Alignment. Τα περισσότερα από αυτά θα βελτιώνονται ανάλογα με το level και τα αντικείμενα που θα έχει στην κατοχή του ο εξωγήινος. Επίσης υπάρχουν τα Credits (τα χρήματά σας, με τα οποία μπο-

ρείτε να αγοράσετε εξοπλισμό και άλλα αντικείμενα), τα Marks (με αυτά αποκτάτε πρόσβαση σε Special Items) και, τέλος, τα Tokens (χρειάζονται για τα τυχερά παιχνίδια). Μόλις ξεκινήσει η περιπέτεια, βγείτε από το σπίτι σας και αρχίστε την εξερεύνηση για να συναντήσετε διάφορες περιπέτειες και να κάνετε το χαρακτήρα σας καλύτερο (βγαίνετε από το σπίτι σας κάνοντας κλικ στην επιλογή Leave House στο κατώτερο μέρος της σελίδας). Σε περίπτωση που χρειάζεστε Credits, μπορείτε να κερδίσετε στο καζίνο ή... ψαρεύοντας. Επίσης μπορείτε να πάρετε ένα από τα πρώτα Quest σας ηγαίνοντας στο Stamp Shop.

ΝΑ ΠΙΑΕΙ! Πάλι μου τέλειωσε ο χώρος! Μα πώς τα καταφέρνω πάντα; Λοιπόν, από εδώ και πέρα είστε μόνοι σας. Κάνετε τον εξωγήινό σας Superman και να θυμάστε: Aliens ενωμένοι, ποτέ νικημένοι!

PC

The 4th coming

4TH THE COMING



Για πότε ήρθε ο Μάρτιος, ακόμα να το συνειδητοποιήσω. Το κρύο φεύγει από τον κόσμο του The 4th Coming και μια γλυκιά, ανοιξιάρικη ζεστασιά απλώνεται παντού. Σιγά σιγά μπαίνουμε στην άνοιξη. Ακόμα δεν μπορώ να συνηθίσω την ιδέα ότι γράφω για το Νο1 ελληνικό online RPG κάθε μήνα και όχι κάθε δεκαπέντε μέρες. Η δύναμη της συνήθειας, βλέπετε. Τέλος πάντων, σημασία δεν έχουν αυτά αλλά τα πολλά γεγονότα που συνέβησαν τον τελευταίο μήνα. Ας τα δούμε αναλυτικά.

του Νίκου DuMmWiaM Κόννη
DuMmWiaM@hotmail.com

Tον προηγούμενο μήνα είχα αναφερθεί στο Colosseum, μια περιοχή όπου μπορούν να φτάσουν μόνο οι χαρακτήρες Seraph (και βρίσκεται στο Stoneheim και όχι στη Raven Dust, όπως είχα λανθασμένα γράψει). Εκεί, μέσω του NPC που

υπάρχει, μπορούν να κάνουν Summon διάφορα τέρατα για να τα σκοτώσουν και να πάρουν XP. Το σύστημα λειτουργίας του Colosseum επέτρεπε την εκμετάλλευση από τους παίκτες, ώστε να αποκτήσουν γρήγορα ανώτερα Levels. Αυτό το διαπίστωσε και η Vircom (όπως ήλπιζα

να γίνει) και έβγαλε ένα μικρό patch, το οποίο, ανάμεσα στα άλλα bugs που διόρθωνε, άλλαξε και τον τρόπο λειτουργίας του Colosseum. Πλέον τα τέρατα που γίνονται Summon μέσω του NPC που υπάρχει εκεί δίνουν τα XP τους στο χαρακτήρα που θα δώσει το θανατηφόρο χτύπημα στο τέρας (είτε είναι από spell είτε από όπλο). Με αυτό τον τρόπο αποφεύγεται η εκμετάλλευση των XP των τεράτων και από άλλους χαρακτήρες Seraph που θα βρίσκονται εκεί δίπλα για να μαζέψουν XP. (Πριν το patch, σε κάθε χτύπημα ο χαρακτήρας έπαιρνε XP, ενώ το τελευταίο χτύπημα έδινε Gold και τα περισσότερα XP. Έτσι, 3-4 χαρακτήρες μπορούσαν να χτυπούν ένα τέρας και να παίρνουν όλοι XP.) Η επόμενη σημαντική διόρθωση είναι η επαναφορά του επιπέδου δυσκολίας των τεράτων στο ευκολότερο μετά το Summon. Συγκεκριμένα, όταν μιλά κάποιος παίκτης στον NPC του Colosseum και επιλέγεται ποιο τέρας θέλει να του φέρει, πρέπει ο χαρακτήρας να ανεβάσει σταδιακά τη δυσκολία των τεράτων από το ευκολότερο προς το δυσκολότερο με τη μορφή διαλόγου. Έτσι, αν κάποιος θέλει να φέρει το δυσκολότερο τέρας, πρέπει μέσω διαλόγου να περάσει από όλα τα τέρατα ένα προς ένα, για να φτάσει στο τελευταίο και να υπο-



Από το Log In του Erlik (Evil Seraph). Τον έπιασα σε καλή πόζα...



Η φωτογραφία του Elfin για το διαγωνισμό Pic Of The Week.

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ Erlik

Αυτόν το μήνα φιλοξενούμε τον Erlik ή κατά κόσμο Ηλία. Παλαιότερα λεγόταν Erlik The Druid, αλλά αποφάσισε να κόψει το τελευταίο για άγνωστους λόγους (X-Files). Είναι ο δημιουργός της θεάς Pangaia. Για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα ο Erlik, είχε εγκαταλείψει το T4C για λόγους που αρνείται να μας εξηγήσει (γυναικοδουλεία μυρίζομαι!). Βέβαια, μετά την ανάδυση του τρίτου νησιού στον server μας, ήταν λίγο δύσκολο να αντισταθεί και επέστρεψε πανηγυρικά. Αυτός, κύριες και κύριοι, είναι ο Erlik. Ας δούμε τι έχει να μας πει για το The 4th Coming, το παιχνίδι που έχει κλέψει την καρδιά και το μυαλό του:

“Είμαι 34 ετών και τα τελευταία είκοσι χρόνια ασχολούμαι με τα RPGs, τόσο με τα επιτραπέζια όσο και με αυτά για υπολογιστές. Έχω κατάστημα με ηλεκτρονικούς υπολογιστές και περνάω πάνω από οκτώ ώρες καθημερινά μπροστά σε μια οθόνη, αρκετές από αυτές παίζοντας διάφορα RPGs, από το Phantasia και το Dungeon Master το 1985 μέχρι τα Diablo II & Baldur's Gate II το 2000. Κανένα παιχνίδι, όμως, δεν κατάφερε να με τραβήξει τόσο όσο το The 4th Coming. Επαιξα πρώτη φορά το T4C πριν από ένα χρόνο περίπου και για τρεις με τέσσερις μήνες είχε γίνει αναπόσπαστο μέρος της ζωής μου. Διότι πέρα από ένα απλό παιχνίδι το The 4th Coming είναι μία virtual κοινωνία με δεκάδες άλλους ανθρώπους, γεγονός που προσφέρει πολλές συγκινήσεις, πέρα από τις δυνατότητες του

πιο καλοσχεδιασμένου single-player RPG: από το απλό “hi!” που ανταλλάσσεις με έναν παίκτη, όταν συναντιέστε τυχαία σε κάποια περιοχή του παιχνιδιού, τις αγοραπωλησίες διάφορων αντικειμένων με άλλους παίκτες, τη δημιουργία μικρών ομάδων προκειμένου να εξερευνήσουν μια επικίνδυνη περιοχή, μέχρι και τα διάφορα events που διοργανώνουν οι GMs αλλά και τους πολέμους ανάμεσα σε διάφορες ομάδες (συνήθως Religions). Καταλαβαίνετε ότι δεν πρόκειται για ένα απλό computer game αλλά για κάτι πολύ περισσότερο. Ετσι, μέσα σε διάστημα λίγων μηνών είχα αποκτήσει δεκάδες φίλους (και μερικούς εχθρούς), γεγονός που με έκανε κάθε μέρα πλούσιο σε εμπειρίες (και δεν μιλώ για τα experiences που μαζεύει ο παίκτης για να ανέβει levels). Δυστυχώς, όμως, επαγγελματικοί και άλλοι λόγοι με ανάγκασαν περίπου πριν από έξι μήνες να το εγκαταλείψω με βαριά καρδιά. Αλλά τελικά πριν από ένα μήνα περίπου κατάφερα να επιστρέψω, και μια και ο κόσμος του T4C είχε μεγαλώσει με την προσθήκη του τρίτου νησιού, έπεσα με τα μούτρα στην εξερεύνηση. Ετσι, μετά από περίπου διακόσιες ώρες on-line μέσα σε έναν μήνα, παρέα με παλιούς και νέους φίλους (και εχθρούς), μπορώ να δηλώσω χωρίς καμία υπερβολή ότι το The 4th Coming είναι το πιο ενδιαφέρον και εθιστικό παιχνίδι που έχω παίξει. Για αυτό και τελειώνω το γράμμα μου λίγο απότομα, αφού αρκετή ώρα κάθισα μακριά του. Τα λέμε on-line.”

δείξει στον NPC: ΑΥΤΟ θέλω να μου κάνει Summon. Αν ο χαρακτήρας σκοτώσει τα εν λόγω τέρατα και επιθυμεί και άλλα ίδιας δυσκολίας, πρέπει να ακολουθήσει την ίδια διαδικασία - δηλαδή, άντε πάλι από την αρχή όλα τα τέρατα (πριν το patch, το επίπεδο δυσκολίας του τέρατος έμενε εκεί όπου το είχε αφήσει ο χαρακτήρας). Ετσι το Colosseum έγινε πιο ισορροπημένο μέρος για XP και οι παίκτες δεν το προτιμούν πλέον για το σκοπό αυτό.

Τα επόμενα νέα που έχουμε έρχονται από το χώρο των religions (θρησκειών) στον κόσμο του T4C. Κατά τα τέλη Δεκεμβρίου, έπεσα από πολλή σκέψη και ένα πολύ ωραίο μήνυμα του Erlik (τον εν λόγω κύριο φιλοξενώ στη στήλη “Οι παίκτες μάς γράφουν”) στο forum μας, αποφάσισα να μειώσω τους θεούς του T4C από επτά, που ήταν, σε τέσσερις και ταυτόχρονα να εφαρμόσω διάφορες αλλαγές για την καλύτερη εφαρμογή των Θρησκειών στο παιχνίδι μας. Ετσι, λοιπόν, άλλαξε ριζικά το Πάνθεον και από τους θεούς Artherk, Elghonn, Nadik Naga, Pangaia, Storm, Talantia και Vorpal κατέληξε στο νέο Πάνθεον, που αποτελείται από τους εξής τέσσερις θεούς: Artherk, Pangaia, Ogrimar και Talantia. Οι θεοί Storm, Nadik Naga και Elghonn είναι πλέον νεκροί, μετά από μία σειρά δολοφονιών εναντίον τους. Ο δε Vorpal εγκατέλειψε τα

επουράνια και αυτοεξορίστηκε στη Γη της Αλthea, ανήμπορος να επιβάλει τη δικαιοσύνη μεταξύ των θεών. Κάθε θεός προσωποποιείται από έναν Game Master του server μας. Προσωπικά έχω αναλάβει τον Artherk. Την Pangaia υποδύεται ο GM-Neptune, τον Ogrimar ο GM-Sosthym και την Talantia η GM-Syren. Κάθε θεός έχει τη δική του Ιδεολογία, την οποία πρέπει να ακολουθούν όσοι τον πιστεύουν. Επιπρόσθετα, υπάρχει ένα συμβούλιο τριών-τεσσάρων ατόμων σε κάθε θρησκεία αποτελούμενο από παίκτες του server μας, οι οποίοι διευθετούν τα προβλήματα των πιστών και επιδιώκουν να φέρουν νέους πιστούς σε κάθε θεό. Κάθε θρησκεία έχει δέκα διαφορετικές βαθμίδες (ranks), με ειδικό όνομα σε κάθε βαθμίδα - π.χ., κάποιος που βρίσκεται στην τρίτη βαθμίδα, στον Artherk ονομάζεται WatchKnight, στον Ogrimar λέγεται Ghost, στην Pangaia Guardian of Nature και στην Talantia Fortune Teller. Ο τίτλος αυτός αναγράφεται δίπλα στο όνομα του παίκτη στη λίστα με τους παίκτες του (Ctrl+L). Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε σε επόμενο τεύχη ή στη σελίδα για τους θεούς, www.t4c.gr/religions/default.asp.

Καλό σας μήνα και τα λέμε σε τριάντα μέρες. Αϊντε και αντίο, θα σας δω στο πλοίο, στις 32 του άλλου του μηνός... (Πέφτει η αυλαία.) **PC**

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Mile	998
2	Slam	928
3	Sibo	920
4	NoBod	919
5	DragonLord	917
6	NoUse	917
7	Sadira	915
8	Vindicator	914
9	Al	913
10	Manicorn	912
11	Syren	912
12	Aragorn	912
13	WIPoSamaTwin	911
14	Speedy	911
15	JohnDoe	910
16	DeathBringer	908
17	Sath	907
18	Serpent	907
19	Saint	904
20	Magic Miner	903

Δες, πολύ σημαντικές ανακατατάξεις στο Hall of Fame και επανεξέταση έργοων των πρώτων θεών και ανάρτηση φθάνει. Μην ενοχλείς τις εμφανίσεις και οι πρώτοι νεκροί (Vindicator και NoUse). Ανακατατάξεις των θεοφόνων και άλλων με όλη μια στην Lisa και διαδοχικά.

ΜΗΧΑΝΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Ποιος φοβάται τις search engines;

Τελικά, αν το καλοσκεφτείτε, οι μηχανές αναζήτησης είναι σαν τους άντρες: Can't live with them, can't live without them...

της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

Το κοινό έχουν το Yahoo!, ο Robby, η AltaVista και η Google. Είναι όλες μηχανές αναζήτησης. Τι είναι όμως μια μηχανή αναζήτησης; Η πρώτη αναφορά σε μηχανές αναζήτησης έγινε το 1994, όταν έκανε την εμφάνισή του ο Lycos. Το Yahoo!, ίσως μια από τις πιο γνωστές μηχανές αναζήτησης της σύγχρονης εποχής, έκανε την εμφάνισή της την ίδια χρονιά. Ο υπερβολικός όγκος των πληροφοριών στο Διαδίκτυο κατέστησε αναγκαία τη χρήση τέτοιων μηχανών, που μοναδικό σκοπό τους είχαν τη συλλογή πληροφοριών για τη διευκόλυνση του χρήστη. Πίσω στο 1991, όταν ακόμα η έκφραση "search engines" ήταν άγνωστη, οι χρήστες χρησιμοποιούσαν το Wais και το XWais για να βρουν το δρόμο τους μέσα στα άπειρα αρχεία των βάσεων δεδομένων όλου του κόσμου.

Τι ακριβώς κάνει μια μηχανή αναζήτησης; Απλά συλλέγει πληροφορίες από εγγραφές που έχουν δημιουργήσει οι χρήστες στις βάσεις δεδομένων που διατηρεί ή από τους "Web crawlers" ή "robots", όπως αναφέρονται πιο συχνά. Με τον πρώτο τρόπο είστε λίγο-πολύ εξοικειωμένοι. Πολλές μηχανές αναζήτησης προσφέρουν στις σελίδες τους μια φόρμα όπου κάθε χρήστης μπορεί να συμπληρώσει το URL και την κατηγορία του site του και να το κάνει submit στη βάση δεδομένων της μηχανής. Με αυτό τον τρόπο η μηχανή αναζήτησης εμφανίζει τα αποτελέσματα της αναζήτησής σας ανά κατηγορίες, ανάλογα με την περιγραφή και το όνομα του site που καταχωρίσατε. Τέτοιο τρόπο αναζήτησης χρησιμοποιεί και το Yahoo! αλλά και πολλές ελληνικές search engines που θα δείτε στη συνέχεια.

Τα Web robots είναι προγράμματα που επισκέπτονται σελίδες στο Internet, συλλέγοντας πληροφορίες για το περιεχόμενο και τα links που περιέχουν. Θα μπορούσαμε να παρομοιάσουμε τα Web robots με τους software agents, δηλαδή τα προγράμματα που με μεγάλο ποσοστό αυτονομίας εκτελούν διάφορες εντολές για το χρήστη. Αλλά πώς εργάζονται τα Web robots;

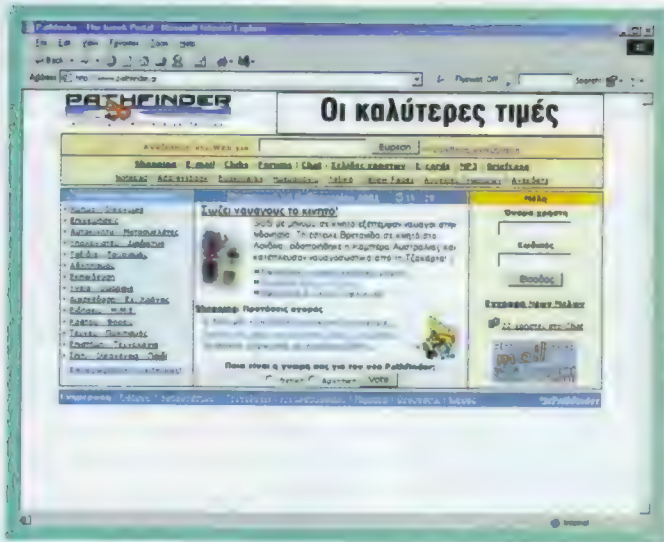
Σύμφωνα με τις οδηγίες που δίνει η γνωστή μηχανή αναζήτησης Webcrawler, στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://info.webcrawler.com/mak/projects/robots/robots.html>, τέτοια προγράμματα ξεκινούν με μια λίστα από κύρια links που ανήκουν συνήθως σε πολύ γνωστά sites του Διαδικτύου και, ανάλογα με τα links που βρίσκουν στις σελίδες αυτές, προσθέτουν τις πληροφορίες που βρίσκουν στη βάση δεδομένων του συστήματος. Ανάλογα με το robot που χρησιμοποιείται, οι πληροφορίες που συλλέγονται είναι διαφορετικές. Πολλές μηχανές αναζήτησης εμφανίζουν στα αποτελέσματά τους μόνο τον τίτλο και τα META TAGS της σελίδας, ενώ άλλες κρατάνε στις βάσεις τους όλα τα δεδομένα της σελίδας. Με αυτό τον τρόπο η AltaVista, γνωστή search engine του Διαδικτύου, κατάφερε μέχρι το 1996 να φιλοξενεί στους καταλόγους της πάνω από τριάντα εκατομμύρια σελίδες, ενώ αυτή τη στιγμή ο εν λόγω αριθμός πολλαπλασιάζεται.

META TAGS

Τα META TAGS είναι μέρος του κώδικα HTML της σελίδας σας και δεν εμφανίζονται στην οθόνη του χρήστη. Οι περισσότερες από τις πιο γνωστές search engines υποστηρίζουν META TAGS. Υπάρχουν δύο σημάνσεις META που χρησιμοποιούνται σχεδόν από τους περισσότερους developers και αναγνωρίζονται από όλες τις μηχανές αναζήτησης. Αυτές είναι οι META NAME="description" και META NAME="keywords". Η πρώτη χρησιμοποιείται για να δηλώσετε την περιγραφή της σελίδας σας που θα εμφανίζεται στη λίστα του καταλόγου των αποτελεσμάτων της μηχανής αναζήτησης. Ένα παράδειγμα μιας τέτοιας σήμανσης βλέπετε στη συνέχεια:

<META NAME="description" CONTENT="





Μία από τις πιο γνωστές ελληνικές μηχανές αναζήτησης.



Από τις πιο παλιές και γνωστότερες search engines στον Web.

Εδώ τοποθετείτε μια φράση που να περιγράφει το περιεχόμενο και τις υπηρεσίες που προσφέρει η σελίδα σας.»

Η δεύτερη σήμανση που αναφέραμε χρησιμοποιείται για να δηλώσετε λέξεις-κλειδιά που αφορούν στη σελίδα σας. Ένα παράδειγμα μιας τέτοιας σήμανσης είναι το εξής:

<META NAME="keywords" CONTENT="greece, greek, www, search greece, hellas, ellada">

Εάν ο χρήστης αναζητήσει κάποια από αυτές τις λέξεις-κλειδιά, η μηχανή αναζήτησης θα παρουσιάσει στη λίστα των αποτελεσμάτων και τη δική σας σελίδα.

Τα META TAGS τοποθετούνται ανάμεσα στα <HEAD> και </HEAD> TAGS της σελίδας σας HTML. Το όριο για τα keywords είναι 200 χαρακτήρες, ενώ για το description 100. Ο αριθμός αυτός διαφέρει για κάθε μηχανή αναζήτησης.

Μέσα σε εκατό χαρακτήρες (μαζί και τα κενά) πρέπει να βρείτε έναν έξυπνο και αποτελεσματικό τρόπο να περιγράψετε το site σας. Εάν, για παράδειγμα, θέλετε να περιγράψετε ένα site που ασχολείται με το Internet marketing, θα προτιμήσετε να χρησιμοποιήσετε τη φράση "διαφήμιση και προώθηση", αφού κανείς δεν πρόκειται να αναζητήσει τη φράση "Internet marketing". Αντίθετα, προτιμήστε να χρησιμοποιήσετε την τελευταία φράση στα keywords.

Η επιλογή των keywords που θα χρησιμοποιήσετε πρέπει να γίνει με προσοχή. Εάν, για παράδειγμα, έχετε μια σελίδα που ασχολείται με τους υπολογιστές Macintosh, σίγουρα θα χρησιμοποιήσετε τη λέξη-κλειδί Mac

στο "content" του META TAG. Πρόκειται για μια λανθασμένη κίνηση που γίνεται πολύ συχνά, αφού λίγες φορές θα σκεφτούμε την ψυχολογία και τις συνήθειες του χρήστη, που θα αρκεί να πληκτρολογήσει "Macintosh" στο πεδίο αναζήτησης. Ψάχνοντας για Macintosh, η μηχανή αναζήτησης δεν θα επιστρέψει στα αποτελέσματα τη σελίδα σας. Εάν χρησιμοποιήσετε τη λέξη Macintosh, στο παράδειγμά μας, είστε δυο φορές κερδισμένοι. Ο χρήστης μπορεί να ψάξει για "mac" ή "macintosh" και να βρει τη σελίδα σας και στις δύο περιπτώσεις, αφού το "mac" συμπεριλαμβάνεται στη λέξη "macintosh".

Οι χρήστες μιας μηχανής αναζήτησης συμπεριφέρονται πολλές φορές διαφορετικά από ό,τι θα περιμένατε. Δεν είναι λίγοι οι χρήστες που δίνουν στις μηχανές αναζήτησης URLs. Θα σας φανεί περίεργο, αλλά είναι μια κοινή αλήθεια που γνωρίζουν οι περισσότεροι από όσους

ασχολούνται επαγγελματικά με το Διαδίκτυο. Επιπλέον, πολλές φορές οι Έλληνες χρήστες χρησιμοποιούν greeklish για τις αναζητήσεις τους. Αντί, λοιπόν, για τη λέξη "Ελλάδα" συμβαίνει πολλές φορές να ψάχνει κανείς για το string "ellada". Και μάλιστα δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι πολλοί designers χρησιμοποιούν τέτοια keywords στο Content ενός META TAG στο site τους. Ο παράγοντας "χρήστης" είναι μια από τις παραμέτρους που πρέπει να λαμβάνει κανείς καθαρά υπόψη, προτού καταχωρίσει το site του σε μια search engine στο Διαδίκτυο.

Για να δείτε τα META TAGS από τον Internet Explorer που χρησιμοποιείτε επιλέξτε View και έπειτα Source από το μενού του προγράμματος.

ΟΧΙ ΣΤΗΝ ΥΠΕΡΒΟΛΗ

Η πρώτη σκέψη που κάνει κανείς όταν ξεκινά να ασχολείται με τη δημοσίευση μιας σελίδας στον Web είναι πώς θα καταφέρει να φέρει τη σελίδα του στις πρώτες θέσεις των αποτελεσμάτων της αναζήτησης. Όπως ίσως έχετε παρατηρήσει, τα αποτελέσματα σε μια αναζήτηση εμφανίζονται ανάλογα με το πόσο σχετικές είναι οι σελίδες που βρέθηκαν με τη λέξη-κλειδί που χρησιμοποιήσατε. Τα πιο σχετικά sites εμφανίζονται στις πρώτες θέσεις των αποτελεσμάτων, ενώ τα λιγότερα σχετικά στις τελευταίες. Με τι κριτήρια γίνεται αυτή η ανακατανομή; Ανάλογα με το πόσες φορές θα βρεθεί η λέξη-φράση που ψάχνει ο χρήστης στη σελίδα σας. Με βάση την κοινή λογική, θα βγάλετε γρήγορα το συμπέρασμα πως, εάν χρησιμοποιήσετε περισσότερες από μία φορές κάποια λέξη στο πεδίο Keywords του META TAG της σελίδας,

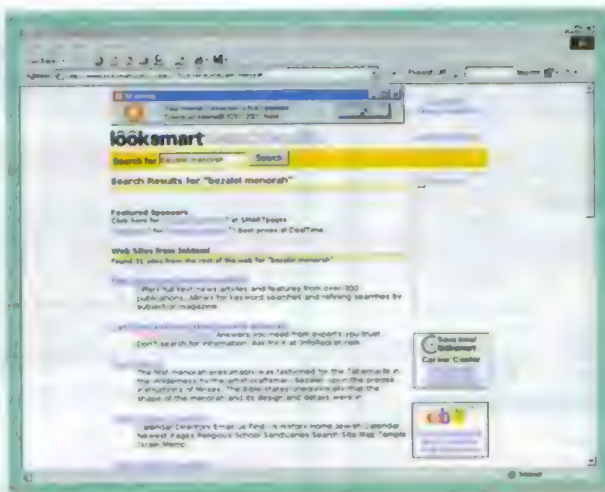


Η πιο αποτελεσματική μηχανή αναζήτησης. Προτιμήστε τη για τις αναζητήσεις σας.

Web authoring

τότε το site σας θα αναρριχηθεί στις πρώτες θέσεις των αποτελεσμάτων. Πολλοί είναι εκείνοι που το σκέφτηκαν και το εφάρμοσαν αυτό, αλλά με αντίθετα αποτελέσματα από εκείνα που περίμεναν. Πολλές μηχανές αναζήτησης, όπως η Infoseek, θεωρούν την επανάληψη μιας λέξης στα TAGS ως spamming και ρίχνουν τις σελίδες που περιέχουν επαναλήψεις στις κατώτερες θέσεις των αποτελεσμάτων. Ωστόσο, δεν υπάρχει συγκεκριμένος αριθμός επαναλήψεων που να μπορεί να χρησιμοποιεί κανείς γνωρίζοντας πως είναι ασφαλής. Ο κανόνας σε αυτή την περίπτωση είναι: "όχι στην υπερβολή".

Μια περίπτωση spamming που βλέπουμε καθημερινά στο Διαδίκτυο είναι η χρήση λέξεων-φράσεων που χρησιμοποιούνται συχνά από τους χρήστες. Για παράδειγμα, οι λέξεις "crack" και "sex" χρησιμοποιούνται από εκατομμύρια netizens κάθε μέρα, αφού πολλοί είναι εκείνοι που αναζητούν cracks προγραμμάτων ή σελίδες με πορνογραφικό περιεχόμενο. Πολλοί είναι εκείνοι που χρησιμοποιούν ανάλογες λέξεις στα META TAGS των σελίδων τους, χωρίς βέβαια οι συγκεκριμένες λέξεις να ανταποκρίνονται στο περιεχόμενο του site τους. Οι μηχανές αναζήτησης είναι ανίκανες να αντιληφθούν εάν το περιεχόμενο του site σχετίζεται με τις λέξεις αυτές, αντίθετα με προγράμματα όπως το Net-



Πολύ γνωστή μηχανή αναζήτησης είναι και η Looksmart.

Nanpy, που θα βρουν αμέσως τη λέξη "sex" και θα απαγορεύσουν την είσοδο του χρήστη στο site. Όπως αντιλαμβάνεστε, η χρήση τέτοιων τρικ δεν μένει πάντα στιμωρήτη.

ΔΗΛΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ SITE ΣΑΣ ΣΕ ΜΙΑ ΜΗΧΑΝΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Όλες οι μηχανές αναζήτησης εξυπηρετούν τον ίδιο σκοπό, την εύρεση της πληροφορίας, δεν έχουν όμως όλες τα ίδια χαρακτηριστικά. Προτού πατήσετε το πλήκτρο Submit της φόρμας καταχώρισης του site σας, διαβάστε καλά το "Search Help", εφόσον συμπεριλαμβάνεται κάτι τέτοιο. Θα δείτε πως καταχωρίζει η μηχανή

νή αναζήτησης τα αποτελέσματα και με ποια κριτήρια αναζητεί και ταξινομεί τις πληροφορίες. Με αυτό τον τρόπο θα συμπληρώσετε τη φόρμα με τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα. Θυμηθείτε πως η χρήση των ίδιων keywords και της ίδιας περιγραφής σε κάθε μηχανή αναζήτησης παρουσιάζει διαφορετικά αποτελέσματα. Επειδή η X search engine εμφανίζει το site σας σε υψηλές θέσεις στα αποτελέσματα μιας αναζήτησης, δεν σημαίνει πως θα συμβεί το ίδιο και με τις Y και Z μηχανές αναζήτησης. Προτιμήστε να γράφετε περιγραφές που ταιριάζουν στον τρόπο λειτουργίας κάθε μηχανής.

Το Yahoo! και η Excite, για παράδειγμα, δεν δίνουν σημασία στα META TAGS. Η AltaVista προσέχει την ημερο-

μηνία που καταχωρίζονται οι σελίδες στα directories της και με κριτήριο την πιο πρόσφατη ημερομηνία κατατάσσει υψηλότερα ή χαμηλότερα τα sites στις λίστες των αποτελεσμάτων. Ο Web Crawler δεν ενοχλείται από το spamming και ο Lycos δεν τοποθετεί τα sites σε χαμηλότερη κατάταξη, εάν έχουν ίδιο χρώμα κειμένου-φόντου.

Πολλές φορές θα χρειαστεί να περάσουν μέχρι και έξι εβδομάδες (τόσο χρειάζεται στο WebCrawler) για να δείτε το site σας να καταχωρίζεται στις κατηγορίες μιας μηχανής αναζήτησης. Αντίθετα, στην Infoseek η σελίδα σας καταχωρίζεται αυτόματα την ίδια μέρα. Ο χρόνος καταχώρισης ποικίλλει και εξαρτάται από το site. Επιπλέον, πολλά sites θα ελέγξουν το περιεχόμενο του site σας και μόνο εάν πληροί τα κριτήριά τους θα το καταχωρίσουν στο web directory της σελίδας τους.

Κάτι άλλο που πρέπει να γνωρίζετε είναι ότι η καταχώρισή σας πολλές φορές γίνεται expired και διαγράφεται από τις βάσεις δεδομένων του συστήματος, εάν δεν την ανανεώνετε συχνά. Οι περισσότερες μηχανές αναζήτησης ελέγχουν ανά τακτά χρονικά διαστήματα εάν το URL που έχετε δώσει εξακολουθεί να υπάρχει ή εάν η σελίδα ανανεώνεται σε τακτά χρονικά διαστήματα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η καταχώριση του site σας σε μια μηχανή αναζήτησης δεν είναι απλή υπόθεση. Εάν γίνει σωστά, μπορεί να ανεβάσει σημαντικά το ποσοστό επισκεψιμότητας της σελίδας σας. Θυμηθείτε να ελέγχετε συχνά τις μηχανές αναζήτησης όπου έχετε καταχωρίσει το site σας για αλλαγές και καταχωρίστε ξανά το site σας, εάν χρειάζεται. Φροντίστε να ακολουθήσετε τις συμβουλές μας και θα δείτε γρήγορα αποτελέσματα.

Οι κυριότερες ελληνικές & ξένες search engines

Μερικά από τα πιο δημοφιλή ελληνικά sites όπου μπορείτε να καταχωρίσετε τις σελίδες σας είναι τα ακόλουθα:

<http://guide.pathfinder.gr/add.php>
<http://info.in.gr/newsite.htm>
<http://www.evresi.gr/url.htm>
<http://www.findlink.gr/addurl.htm>
<http://www.lookfor.gr/bin/add.cgi>
http://www.phantis.com/forms/include_site.html
<http://www.robby.gr>

Τα δημοφιλέστερα ξένα sites όπου μπορείτε να κάνετε γνωστή την παρουσία σας στον Παγκόσμιο Ιστό αλλά και να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες για τη διαφήμιση του site σας στον Web είναι τα εξής:

<http://www.yahoo.com>
http://www.excite.com/info/add_url

<http://www.webcrawler.com/Help/GetListed/AddURLs.html>
<http://www.lycos.com/addasite.html>
<http://www.siteadd.com/>
<http://www.addme.com/>
<http://register-it.netscape.com/addurl.cgi?cp=odcnetctr>
<http://www.hotbot.lycos.com/addurl.asp>
<http://www.freeseacher.com/>
<http://www.google.com/services/>
<http://www.theyellowpages.com/help.htm>
<http://www.exploit.com/backlink.html>
<http://www.theranker.com/addsite.shtml>
<http://www.xtremegreek.com/>
http://www.comsearch.net/add_url.htm
<http://www.hits4me.com/>
<http://www.fr.real.com/guide/?t=general&p=add>
<http://www.worldhot.com/addurl/>
<http://www.freeware-guide.com/addsite.html>
<http://www.123add-it.com/>



COMPUTERS GAMES CLUB

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

NBA LIVE 2001.....	13.900	MOON PROJECT.....	13.500
TARZAN JUNGLE.....	13.900	DUCE NUCEM	
WORLD CHAMP.....		COLLECTION.....	13.500
SNOOKER.....	13.900	DUCATI RACING.....	13.500
NASCAR 4.....	13.900	COMBAT COMMAND 2.....	12.900
AGE SAIL 2.....	13.900	FAST FOOD TYCOON.....	12.900
SIM COASTER.....	12.900	LEGEND PROPHET.....	12.900
AMERICA.....	12.900	STUPID INVADERS.....	12.900
ICE AGE.....	12.900	AQUARIUM.....	13.900
X-PLANE.....	13.900	LOUVRE FINAL CURSE.....	13.900
RAINBOW SIX. GOLD.....	13.900	STAR TREK STARFLEET	
DELP FRITZ 9.....	13.900	COMMAND 2.....	13.900
HEIST.....	13.900	BRIDGE BARON 2.....	13.900
IN DEFENCE		SPEEDWAY 2000.....	13.900
SAVANA XXX.....	13.900	SNOWSTORM.....	12.900
ONI.....	13.900	CHICKEN RUN.....	12.900
KAWASAKI MOTOCROSS.....	12.900	PROFECIAL.....	12.900
STATE OF WAR.....	12.900	HELL BOY.....	12.900
RIDDLE OF THE SPHINX.....	12.900	GUNLOCK.....	12.900
VEGAS JACK POT.....	12.900	PRO RALLY 2001.....	12.900
THE WARD.....	12.900	ALICE.....	13.500
GLOBETROTTER.....	13.500	FAR GATE.....	13.500
GAMEBOY BLUE.....		TV STAR.....	13.500
RED, SILVER.....	13.500	ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ	
DRACULA 2.....	13.500		



ΑΝΑΜΕΤΩΝ
ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ
ΜΕ 100 ΔΡΧ.



ΕΚΘΙΝΙΑΖΟΝΤΑΙ
ΟΛΑ ΤΑ
CD-ROM



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

TIMONI-ΠΕΤΑΛΙΑ.....	24.900	MOUSE-	
JOYSTICK ΑΠΟ.....	4.900	ΤΗΛΕΦΩΝΟ (NEW).....	9.900
JOYPAD ΑΠΟ.....	6.500	MOUSE ΑΠΟ.....	2.000
CDs ΚΕΝΑ ΑΠΟ.....	250	ΓΥΑΛΙΑ 3D.....	49.900

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTEL PENTIUM 866, QDI ADVANCE 10 ATA 100, TOWER ATX, VGA 32MB GFORCE 2 MX, SOUND 1024, 256 DIMM 133, HDD 20GB WD, CD-ROM 52x, HUYNDAI 17", MODEM 56.600 INTERNAL, ΗΧΕΙΑ 180WATT, MOUSE, FLOPY 1.44, KEYBOARD.

ΤΙΜΗ
ΤΕΛΙΚΗ
ΜΕ Φ.Π.Α.

499.000
ΔΡΧ.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
COMPUTER GAMES CLUB - ΓΡΗΓΟΡΙΟΥ ΕΧ 5, ΚΩΣ, ΤΗΛ.: (0242) 28736, 29054
AMIGA HOUSE - ΙΚΑΡΕΩΝ 96, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (081) 220026
COMPUTER GAMES CLUB, ΣΟΦΟΚΛΗ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ & ΧΙΜΑΡΑΣ,
ΑΓΙΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (0841) 83865



Do it yourself

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ E-COMIC

Χρήσιμα tricks με το Photoshop

Η πρόοδος των υπολογιστών έκανε δυνατή και την εκτόνωση των καλλιτεχνικών ανησυχιών μας μέσα από αυτούς. Καθώς το χαρτί εξαφανίζεται προς χάριν του νέου ηλεκτρονικού μέσου, όλο και περισσότερα κόμιξ βρίσκουν το δρόμο τους στις σελίδες του Internet. Μήπως ήρθε η ώρα να γίνετε και εσείς ένας ηλεκτρονικός Αρκάς;

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Η δημιουργία ενός ηλεκτρονικού κόμιξ δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση. Το πρώτο βήμα είναι η δημιουργία ενός κανονικού κόμιξ στο χαρτί. Ξεθάψτε εκείνα τα "καλά" τεύχη του "Spiderman" και αρχίστε να δημιουργείτε. Οι βασικές αρχές που θα πρέπει να έχετε υπόψη είναι οι εξής:

Τα σχέδιά σας θα πρέπει να έχουν έντονα περιγράμματα. Το καλύτερο είναι να αποφεύγετε "γυαλιστερά" υλικά, όπως το μαλύβι και οι ξυλομπογιές, και να προτιμήσετε το κλασικό μελάνι, κάποιο καλό μαρκαδόρο (που να μην αφήνει κενά στις γραμμές), ακόμη και νερομπογιές. Στην τελευταία περίπτωση, αφήστε τες να στεγνώσουν, πριν βάλετε το χαρτί εντός του scanner!

Αντίθετα με το πώς βλέπετε ένα έτοιμο κόμιξ, κατά τη δημιουργία τα καρέ του σχεδιάζο-

νται ξεχωριστά. Στο τέλος ενώνονται από το τμήμα DTP του περιοδικού ή κάποιες φορές και από τον ίδιο το δημιουργό. Αυτό ευνοεί τη λεπτομερέστερη σχεδιάσή τους, αφού θα μπορείτε να σχεδιάσετε σε μία ολόκληρη κόλλα A4 κάθε καρέ σας με -σχετικά- χοντρό μαρκαδόρο, ώστε όταν σκαναριστεί να διατηρήσει όλες τις λεπτομέρειές του. Όταν πια βρεθεί στον υπολογιστή, και αφού το χρωματίσετε, το φέρνεται στο μέγεθος που χρειάζεται.

Κάνετε ένα γενικό προσχέδιο για το τι θα σχεδιάσετε και καλού κακού κρατήστε σημειώσεις σχετικά με κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων σας. Δεν είναι ό,τι καλύτερο ο... Super Κολοκύθαμαν ή όποιος χαρακτήρας γεννηθεί από το δημιουργικό μυαλό σας να έχει διαφορετικό χρώμα μέρτας σε κάθε καρέ.

ΜΗΝ αρχίσετε να φτιάχνετε "σκιές" και περίεργες γραμμές για να τονίσετε το σχέδιό σας. Καλά είναι όλα αυτά στο μάτι, μα στον υπολογιστή θα προκαλέσουν σημαντικά προβλήματα. Αυτό που ενδιαφέρει είναι να έχετε έντονα περιγράμματα, που θα διαχωρίζουν τα επιμέρους τμήματα των σκίτσων μεταξύ τους.

Όταν έχετε το αριστούργημά σας στα χέρια σας, έρχεται η ώρα να περαστεί στον υπολογιστή. Εδώ είναι που αρχίζουν τα δύσκολα.

BYTES ΚΑΙ ΜΕΛΑΝΙ

Αν ο scanner σας παρέχει τις συνθησισμένες επιλογές, τότε θα μπορεί να σκανάρει σε ασπρόμαυρο, έγχρωμο και μονόχρωμο mode. Θα πρέπει να προσέξετε ώστε όλα τα σχέδιά σας να αποθηκευτούν με την ίδια ανάλυση (dpi) και σε μονόχρωμο mode. Τα dpi, αν είναι από 300 και άνω, δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία. Σημαντικός παράγοντας στην ποιότητα πλην των dpi είναι και η καθαρότητα του χαρτιού. Καλό είναι, αφού μπορεί να τα σκανάρετε περισσότερες από μία φορές, να μην τα πολυκακουπάτε ειδικά με ιδρωμένα χέρια. Το τσαλάκωμα, το δίπλωμα και η δημιουργία σπασών με αυτά επίσης δεν ενδεικνύονται!

Πολλοί scanners παρέχουν δυνατότητες φιλτραρίσματος των artifacts (συχνά αναφέρονται και ως noise reduction), που γενικά παράγουν αρκετά καλά αποτελέσματα. Αν σκανάρετε την εικόνα σας στα 300 dpi και άνω, ενεργοποιήστε τα, ειδάλλως τα αποτελέσματα μπορεί να είναι αρνητικά. Βέβαια, κάτι τέτοιο δεν είναι δεδομένο, αφού η συμπεριφορά κάθε scanner αλλάζει. Συνεπώς, πειραματιστείτε για να δείτε ποιες επιλογές σας δίνουν τα καλύτερα αποτελέσματα. Τα σχέδια που θα σώσετε καλό είναι να μη βρίσκονται σε format JPEG, διότι έτσι θα μειωθεί η ποιότητά τους. Η μείωση δεν είναι σημαντική, μα είναι αρκετή ώστε να καταντήσει ενοχλητική. Όταν έχετε τα σχέδιά σας αποθηκευμένα σε ηλεκτρονική μορφή, ακολουθεί το πιο διασκεδαστικό τμήμα της διαδικασίας.

ARTIFACTS

Ωραία, λοιπόν! Έχετε τα σχέδιά σας αποθηκευμένα στο σκληρό δίσκο, διαθέτετε το Photoshop και έρχεται η ώρα να τα συνδυάσε-



τε. Εδώ αρχίζει το... πανηγύρι! Ποιος ο λόγος; Μα τα artifacts, φυσικά. Artifacts καλούνται οι κουκκίδες και τα σημάδια που δημιουργούνται κατά τη διαδικασία του σκαναρίσματος λόγω του "βρώμικου" χαρτιού ή του κρυστάλλου στον scanner. Για να απαλλαγείτε από αυτά υπάρχει ένα απλό τέχνασμα, φτάνει το σχέδιό σας να διαθέτει όντως έντονα περιγράμματα. Καταρχήν, εκκινείτε το Photoshop, φορτώνετε το σχέδιό σας και από την μπάρα εργαλείων επιλέγετε το Magic Wand. Με αυτό κάνετε κλικ σε μία από τις μαύρες γραμμές του σχεδίου σας (θα δείτε μία διακεκομμένη γραμμή να εμφανίζεται κατά μήκος του περιγράμματος) και από το μενού Select επιλέγετε Similar. Έτσι εξασφαλίζετε πως θα είναι επιλεγμένο ολόκληρο το περίγραμμα του σχεδίου σας. Από το menu File επιλέγετε New και δημιουργείτε ένα νέο αρχείο. Επιλέγετε πάλι το πρώτο και, ενώ έχετε πατημένο το αριστερό πλήκτρο Control (CTRL), πατάτε το χαρακτήρα "C". Κατόπιν επιλέγετε το νέο αρχείο που δημιουργήσατε προ ολίγου και πατάτε το συνδυασμό πλήκτρων Control+V. Λογικά, το σχέδιό σας θα αντιγραφεί στο νέο αρχείο. Αν δεν γίνει κάτι τέτοιο, σημαίνει πως το πληκτρολόγιό σας αντιδρά "περίεργα" και θα πρέπει να καταφύγετε στα... χειροκίνητα μέσα: Αντικαταστήστε το συνδυασμό Control+C με την επιλογή Copy και το συνδυασμό Control+V με την επιλογή Paste από το μενού Edit. Αφού αποθηκεύσετε το σχέδιό σας στο νέο αρχείο, μπορείτε να κλείσετε το προηγούμενο, για να μη σας καταλαμβάνει μνήμη.

Συγχαρητήρια, έχετε πλέον ένα "καθαρισμένο" σχέδιο στην οθόνη σας. Αλλά τώρα τι κάνετε;

IT'S A KIND OF MAGIC

Ενα από τα πιο δυνατά και παρεξηγημένα εργαλεία του Photoshop θα γίνει ο αγχώριτος φίλος σας για όσο διάστημα θα επεξεργάζεστε τα σχέδιά σας. Αφού έχετε επεξεργαστεί τα σχέδιά σας, μπορείτε να ξεχάσετε την ύπαρξή τους και να ασχοληθείτε με το μυστήριο του προσώπου στον Άρη. Εεε... χμ... πίσω στα δικά μας! Λοιπόν, για να εξοικειωθείτε με το νέο, πιστό φίλο σας, το Magic Wand tool, και επειδή το όνομά του είναι μεγάλο, από εδώ και πέρα θα τον αποκαλούμε... Φλοξ, όπως δηλαδή θα κάναμε με έναν πραγματικό πιστό σύντροφο. Επιλέγετε, λοιπόν, τον Φλοξ και κάνετε κλικ σε μία λευκή, αυτή τη φορά, περιοχή, που περικλείεται από περίγραμμα. Θα δείτε πως επιλέγεται η περιοχή εντός του

περιγράμματος μα τίποτε εκτός αυτού. Αυτό είναι και το αποτέλεσμα που θέλουμε να επιτύχετε, δηλαδή να περιορίσετε την περιοχή που θα επηρεάζεται από τα εργαλεία σχεδίασης που θα χρησιμοποιήσετε. Αν επιλέγονται και περιοχές εκτός του περιγράμματος, κάνετε μεγέθυνση και ελέγχετε προσεκτικά τις άκρες του. Θα δείτε πως σε κάποιο σημείο θα υπάρχει "τρύπα", δηλαδή το περίγραμμα θα κόβεται. Κλείστε εκείνο το σημείο (με τα εργαλεία Airbrush ή Pencil και χρησιμοποιώντας μαύρο χρώμα) και δοκιμάστε ξανά με τον Φλοξ. Όταν επιλεγθεί η περιοχή που θέλετε να χρωματίσετε (π.χ. τα μαλλιά του χαρακτήρα σας), τότε μπορείτε να ξεκινήσετε... το μπογιάζισμα.

ΧΡΩΜΑ ΜΟΥ, ΦΤΙΑΓΜΕΝΟ ΑΠΟ ΠΗΛΟ - 1

Τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε για να χρωματίσετε το σχέδιό σας θα είναι το Paint Bucket tool και η Paintbrush. Επίσης θα χρησι-



Με το Photoshop μπορείτε εύκολα κι εσείς να επέμβετε στο δικό σας κόμιξ.

μοποιήσετε αρκετά την παλέτα πρόχειρων χρωμάτων (ονομάζεται Swatches και βρίσκεται σε ένα από τα παράθυρα δεξιά στην οθόνη). Αν το παράθυρο δεν εμφανίζεται στην οθόνη, τότε μπορείτε να το ανοίξετε εσείς με την επιλογή Show Swatches από το μενού Window. Λοιπόν, προσέξτε κάτω από την παλέτα εργαλείων. Το Photoshop πάντα απεικονίζει δύο χρώματα: αυτό με το οποίο σχεδιάζετε, εκείνο που βρίσκεται μπροστά (foreground color) και το εναλλακτικό, που βρίσκεται πίσω (background color). Επιλέξτε το βασικό χρώμα και ρυθμίστε από το παράθυρο που θα εμφανιστεί το ένα από τα βασικά χρώματα που θα χρησιμοποιήσετε στο κόμιξ σας. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να σχεδιάσετε τον Spiderman, χρειάζεστε ανοιχτό κόκκινο και σκούρο μπλε, δηλαδή δύο χρώματα. Αφού καταλήξετε στο χρώμα που επιθυμείτε, κάνετε δεξιά κλικ σε ένα κενό σημείο του παραθύρου Swatches και δίνετε το όνομα με το οποίο θέλετε αυτό να καταχωριστεί στην παλέτα. Είναι χρήσιμο να δώσετε ονόματα που θα

αναγνωρίζονται εύκολα για περαιτέρω αναφορά, για παράδειγμα "Spidey's Uniform Red", αν αναφέρεστε στο κόκκινο της στολής του Spiderman. Φυσικά, δεν είναι ανάγκη να δημιουργήσετε και να αποθηκεύσετε όλα τα χρώματα εξαρχής, μα καλό είναι να μην ξεφεύγετε κατά πολύ από μία "γενική" παλέτα χρωμάτων, που θα δημιουργήσετε. Θα πρέπει, με λίγες λέξεις, να εφαρμόζετε μια ενιαία λογική στο κόμιξ σας. Φανταστείτε στο σκοτεινό και αποκαρδιωτικό κόσμο του Batman ξαφνικά να εμφανίζονται χαρακτήρες ντυμένοι με έντονα λαχανί φωσφορίζε χρώματα! Θα μου πείτε πως είναι δυνατόν. Σύμφωνα, άλλωστε στα κόμιξ τα πάντα είναι δυνατά. Τα πιο ατμοσφαιρικά κόμιξ, όμως, διατηρούν μια συνοχή μέσα από τον τρόπο σχεδίασης και το χρώμα που χρησιμοποιούν (για παράδειγμα, σκεφτείτε μία από τις πιο γνωστές περιπέτειες του Batman με το όνομα "Arkham Asylum" του Miller καθώς και ορισμένες σειρές κόμιξ όπως το περίφημο "Judge Dredd"). Αφού καταλήξετε σε κάποια χρώματα και έχετε διαμορφώσει μια σεβαστή παλέτα στο Swatches, επιλέγετε κάποιο από αυτά και αρχίζετε το χρωματισμό των σχεδίων σας.

ΧΡΩΜΑ ΜΟΥ, ΦΤΙΑΓΜΕΝΟ ΑΠΟ ΠΗΛΟ - 2

Επιστρέφουμε στο σημείο όπου έχετε επιλέξει ένα σημείο του σχεδίου σας με τον Φλοξ (το Magic Wand Tool, ντε!). Μπορείτε να επιλέξετε ταυτόχρονα όλα τα

σημεία που θα έχουν το ίδιο χρώμα, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Shift και κάνοντας διαδοχικά κλικ σε αυτά με τον Φλοξ. Όταν τα έχετε επιλεγμένα, διαλέγετε το εργαλείο Airbrush από την παλέτα και ορίζετε το Opacity του στην τιμή 40%. Κατόπιν, χρωματίζετε τα σημεία ώστε να μη μείνει καθόλου λευκό. Προσέξτε πως ο χρωματισμός πρέπει να γίνει με ΕΝΑ πάτημα του αριστερού πλήκτρου! Δηλαδή, μην το αφήσετε καθόλου όσο θα χρωματίζετε τις περιοχές. Παρατηρήστε πως το χρώμα που έχετε χρησιμοποιήσει διαφέρει λίγο από εκείνο που έχετε ορίσει. Εδώ έχει σημασία το Opacity, το οποίο ρυθμιστήκη επίτηδες στο 40%. Αλλάξτε την τιμή σε 10% και αρχίστε να τονίζετε τις άκρες των περιοχών κοντά στα περιγράμματα καθώς και τα σημεία που θα έχουν σκιά. Για να καταλάβετε τι εννοούμε ρίξτε μια ματιά στις σχετικές εικόνες. Αφού επαναλάβετε το ίδιο για όλες τις περιοχές, θα καταλήξετε να έχετε ένα ολοκληρωμένο καρέ στα χέρια σας.

Do it yourself

PITCH BLACK

Η ταινία από όπου δανειστήκαμε τον τίτλο έκανε περιέργη -και έξυπνη- χρήση του φωτός και των χρωμάτων (ή μήπως θα έπρεπε να γράφουμε "του σκοταδιού και της έλλειψης χρωμάτων";) για να δημιουργήσει την πολύ καλή ατμόσφαιρα. Εδώ θα επιχειρήσουμε να κάνουμε το ίδιο και να βελτιώσουμε τη δημιουργία μας έτσι ώστε τα εμπορικά κόμικς να... χωρούν μπροστά της!

Επιλέξτε το Airbrush και κατόπιν με λευκό και μαύρο χρώμα τονίστε τα πιο φωτεινά και τα πιο σκοτεινά σημεία του. Πρέπει να έχετε πά-

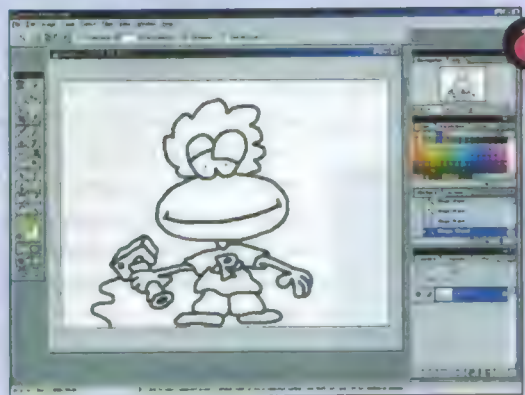
ντα στο νου σας πως τα σημεία που βρίσκονται προς το "βάθος" του σχεδίου πρέπει να είναι πιο σκοτεινά. Έτσι, ένας χαρακτήρας που προχωρά έχει πιο έντονα χρωματισμένο/φωτισμένο το πόδι που πλησιάζει στο έδαφος παρά αυτό που ήδη πατά κάτω. Εκτός από τα "κολπάκια" με το χρώμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε Lens Flares (από το μενού Filters) για να δημιουργήσετε λάμψεις ή fireballs, ενώ με σωστή χρήση μπορούν να τονιστούν αρκετά τα μάτια του "κακού" της ιστορίας σας. Πειραματιστείτε με τα φίλτρα, δεν έχετε τίποτα να χάσετε.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

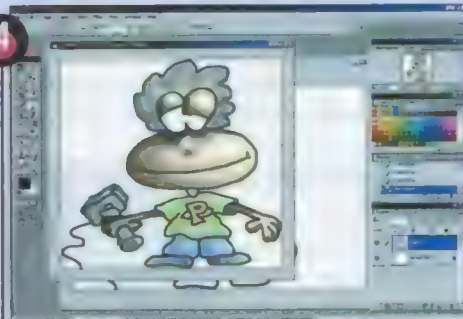
Το σκίτσο είναι μία ενδιαφέρουσα ασχολία, που μέσα από τους υπολογιστές δεν γίνεται πιο εύκολη, αλλά σίγουρα βελτιώνεται σε εμφάνιση. Ένας αρχάριος μπορεί να παρουσιάσει σχετικά καλά αποτελέσματα, οπότε δεν υπάρχει λόγος να ανησυχείτε επειδή "δεν μπορείτε να σχεδιάσετε ούτε μία ευθεία γραμμή". Μπορείτε πάντα να την... ισιώσετε στον υπολογιστή. Εμείς πάντως θα χαρούμε να λάβουμε αποτελέσματα των προσπαθειών σας.

PC

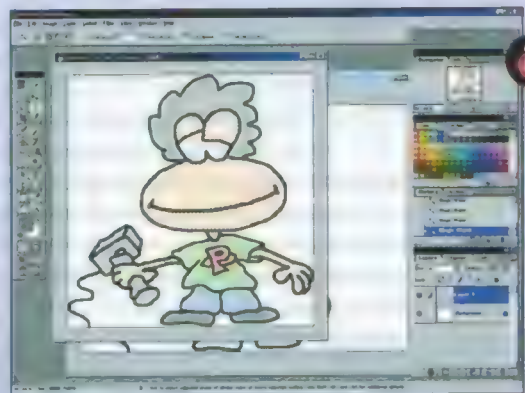
Δώστε χρώμα στα σκίτσα σας!



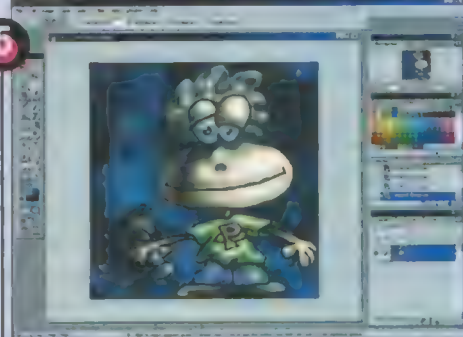
1 Όταν έχετε σκανάρει και έχετε φορτώσει στο Photoshop το σκίτσο σας, επιλέξτε το περίγραμμα με το Magic Wand tool και το αντιγράψετε σε ένα νέο αρχείο.



Εκτελέστε και πάλι την προηγούμενη διαδικασία, αντικαθιστώντας το χρώμα με το μαύρο και το άσπρο, τονίζοντας τα πιο φωτεινά και τα πιο σκοτεινά σημεία.



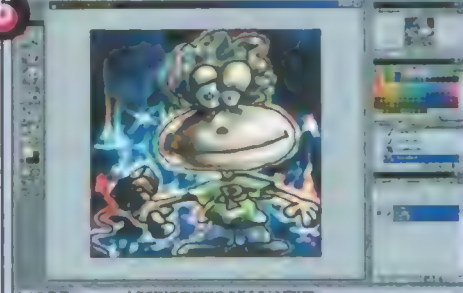
2 Διατηρώντας μία λογική στα χρώματα που θα χρησιμοποιήσετε, βάψτε το σιάτσο επιλέγοντας τα επιμέρους τμήματα με το Magic Wand. Θυμηθείτε να έχετε το Opacity ρυθμισμένο σε χαμηλές τιμές.



3 Θπιάχνετε ένα background πίσω από το χαρακτήρα σας. Η εικόνα αμέσως δάχνει αρκετά πιο εμπλουτισμένη.



4 Έτσι μείνετε ακόμη περισσότερο το Opacity (γύρω στο 10%) και με επανειλημμένα περάσματα τονίζετε κάποια σημεία με περισσότερο χρώμα.



Χρησιμοποιώντας το Airbrush σε modes Color Burn και Color Dodge, τονίζετε με πιο φωτεινό χρώμα ορισμένα σημεία, ώστε να δώσετε την εντύπωση εξωτερικών φωτεινών πηγών και αντανάκλασεων! Αυτό είναι!

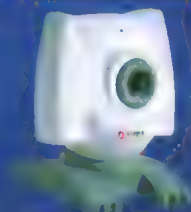


*Disponível em: <http://www.pmf.pt> (acesso Internet); e <http://www.observatorio-lisboa.pt> (acesso Internet).

Europejski USB TA 120
Europejski kłopot PCI 120



Εξωτερικοί modems USB / RS 232
Εσωτερικές κάρτες PCI
Modems ειδικού τύπου



Smart USB Web Cam
Smart Plus USB Web Cam



FastStation PCI 10/100
FastMaster PCI 10/100



Εκτυπωτής ISO 9001
Εκτυπωτής ISO 9001

B. Ηπειρού 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (01) 612 2513 fax: 612 2512 [http:// www.crypto.gr](http://www.crypto.gr)

τα ηρωϊκότατα στεγνάθη θηή βλάστης - ην αλλανθία - επί τη σπηλαία πωλήθησε των αξιοσημειωμένων - σιτηρομυλων - μολ.

[illegible]

How to

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Έχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

Ο α ξεκινήσουμε με τη συνέχεια της λίστας σχετικά με την κατασκευή και χρήση LEDs σε Delphi που είχαμε δημοσιεύσει στο προηγούμενο τεύχος.

```
if (2 - x) > 0 then
Show_Im(Image18, Numbers[2-
x], Types);
if (3 - x) > 0 then
Show_Im(Image19, Numbers[3-
x], Types);
if (4 - x) > 0 then
Show_Im(Image20, Numbers[4-
x], Types);
if (5 - x) > 0 then
Show_Im(Image21, Numbers[5-
x], Types);
if (6 - x) > 0 then
Show_Im(Image22, Numbers[6-
x], Types);
if (7 - x) > 0 then
```

```
Show_Im(Image23, Numbers[7-
x], Types);
if (8 - x) > 0 then
Show_Im(Image24, Numbers[8-
x], Types);
end;
end;
procedure
 TForm1.Button1Click(Sender:
 TObject);
begin
Show_16(Edit1.Text, Led);
end;
end;
procedure
 TForm1.Button3Click(Sender:
 TObject);
begin
CycleTimer.Enabled := True;
Button3.Enabled := False;
Button4.Enabled := True;
end;
end;
procedure
 TForm1.Button4Click(Sender:
 TObject);
begin
CycleTimer.Enabled := False;
Button4.Enabled := False;
Button3.Enabled := True;
end;
end;
end.
```

```
TObject);
begin
Show_16(Edit1.Text, Lynx);
end;
procedure
 TForm1.Edit1KeyPress(Sender:
 TObject; var Key: Char);
begin
If Key = #13 then
begin
Button1Click(self);
Key := #0;
end;
end;
procedure
 TForm1.CycleTimerTimer(Sender:
 TObject);
begin
Show_16( copy(' ' + Edit1.Text +
' ',TickerCount,16), Led);
If TickerCount = (Length(' ' +
Edit1.Text + ' ') - 16) then
TickerCount := 0;
TickerCount := TickerCount + 1;
end;
procedure
 TForm1.Button3Click(Sender:
 TObject);
begin
CycleTimer.Enabled := True;
Button3.Enabled := False;
Button4.Enabled := True;
end;
end;
procedure
 TForm1.Button4Click(Sender:
 TObject);
begin
CycleTimer.Enabled := False;
Button4.Enabled := False;
Button3.Enabled := True;
end;
end;
end.
```

```
DIM gnome4(900),
gnome3(900), gnome2(900),
gnome1(900) 'Gnome
DIM mask4(900), mask3(900),
mask2(900), mask1(900)
'Masks
GOSUB getgnomes 'Draw and
Grab the gnomes and masks
from the end of this file
LOCATE 25, 1: PRINT "Press a
key to start...";
WHILE INKEY$ = "": WEND
'Wait for a key press
y = 100 'Set the Y Co-ord
x = 10 'Set the X Co-ord
d$ = "Right" 'Set the direction
DO 'The main loop
a$ = INKEY$ 'Get any key
presses
IF a$ = "6" THEN d$ = "Right"
'If they pressed 6 then change
the direction
IF a$ = "4" THEN d$ = "Left" 'If
they pressed 4 then change the
direction
IF UCASE$(a$) = "Q" THEN
END 'End the program
IF d$ = "Right" THEN x = x + 10
'if the direction is Right than
move the character 10 pixels to
the right
IF d$ = "Left" THEN x = x - 10
'if the direction is Left than
move the character 10 pixels to
the Left
IF x < 1 THEN x = 1 'If they hit
the wall then keep them there
IF x > 600 THEN x = 600 'If
they hit the wall then keep them
there
fm = 1 - fm 'Change the frame (0
or 1)
IF d$ = "Right" THEN
IF fm = 1 THEN
pg = 1 - pg 'Change the screen #
SCREEN 9, , pg, 1 - pg 'Flip the
screens
WAIT &H3DA, 8 'Wait for the
electron beam :)
CLS
drawlevel 'Draw the bars for the
background
PUT (x, y), mask4, AND 'paint
the mask
PUT (x, y), gnome4, XOR 'paint
paint the gnome onto the mask
GOSUB waitt 'Wait for .1 of a
second
```

Στο τεύχος αυτό η λίστα που ακολουθεί δίνει τη λύση στις ερωτήσεις αρκετών αναγνωστών σχετικά με την κίνηση χαρακτήρων στην QBASIC αποφεύγοντας το ενοχλητικό flickering.

```
DECLARE SUB drawlevel ()
DEFINT A-Z
'Change to screen 9
(640x480x16 Colors, 2 Flip
Screens)
SCREEN 9
```

'Define the Graphical arrays



Στη διεύθυνση <http://www.cs.vu.nl/~jprins/tp.php> θα βρείτε πολλά tutorials για την Turbo Pascal.


```

ELSE
pg = 1 - pg
SCREEN 9, , pg, 1 - pg
WAIT &H3DA, 8
CLS
drawlevel
PUT (x + 1, y), mask3, AND
PUT (x + 1, y), gnome3, XOR
GOSUB waitt
END IF
ELSE
IF fm = 1 THE
pg = 1 - pg
SCREEN 9, , pg, 1 - pg
WAIT &H3DA, 8
CLS
drawlevel
PUT (x, y), mask2, AND
PUT (x, y), gnome2, XOR
GOSUB waitt
ELSE
pg = 1 - pg
SCREEN 9, , pg, 1 - pg
WAIT &H3DA, 8
CLS
drawlevel
PUT (x + 1, y), mask1, AND
PUT (x + 1, y), gnome1, XOR
GOSUB waitt
END IF
END IF
LOOP
END
getgnomes:
'GOSUB background
'gnome1
x = 100: y = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 2, y + 3), 0
LINE (x + 12, y + 2)-(x + 3, y -
2), 12
LINE -(x + 12, y - 10), 12: LINE
-(x + 12, y + 2), 12
PAINT (x + 8, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , ,
5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x + 9, y + 10)-(x + 14, y +
14), 14
LINE -(x + 15, y + 19), 14
LINE -(x + 13, y + 19), 14
LINE -(x + 11, y + 14), 14
PAINT (x + 13, y + 17), 14, 14
LINE (x + 2, y + 11)-(x - 1, y +
15), 14
LINE -(x - 5, y + 19), 14
LINE -(x - 6, y + 17), 14

```

```

LINE -(x - 4, y + 15), 14
LINE -(x, y + 11), 14
PAINT (x - 2, y + 14), 14, 14
LINE (x + 11, y + 19)-(x, y +
19), 9
LINE -(x - 3, y + 30), 9
LINE -(x - 4, y + 33), 9
LINE -(x - 2, y + 33), 9
LINE -(x + 3, y + 28), 9
LINE -(x, y + 25), 9
LINE -(x + 7, y + 28), 9
LINE -(x + 12, y + 33), 9
LINE -(x + 14, y + 30), 9
LINE -(x + 9, y + 25), 9
LINE -(x + 11, y + 19), 9
PAINT (x + 2, y + 21), 9, 9
PAINT (x, y + 28), 9, 9
LINE (x - 3, y + 33)-(x - 5, y +
35), 6, BF
LINE (x - 5, y + 33)-(x - 7, y +
31), 6, BF
LINE (x + 17, y + 31)-(x + 15, y
+ 33), 6, BF
LINE (x + 15, y + 34)-(x + 9, y +
35), 6, BF
GET (x - 8, y - 10)-(x + 17, y +
37), gnome1
'LINE (x - 9, y - 11)-(x + 18, y +
38), 7, B
'gnome2
x = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 2, y + 3), 0
LINE (x + 12, y + 2)-(x + 3, y -
2), 12
LINE -(x + 12, y - 10), 12: LINE
-(x + 12, y + 2), 12
PAINT (x + 8, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , ,
5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x + 10, y + 19)-(x - 1, y +
19), 9
LINE -(x + 1, y + 25), 9: LINE -
(x + 4, y + 25), 9
LINE -(x + 3, y + 30), 9
LINE -(x + 4, y + 35), 9
LINE -(x + 6, y + 35), 9
LINE -(x + 6, y + 30), 9
LINE -(x + 7, y + 25), 9
LINE -(x + 10, y + 22), 9
LINE -(x + 10, y + 19), 9
PAINT (x + 5, y + 21), 9, 9
LINE (x + 5, y + 11)-(x + 7, y +
21), 14, BF
LINE (x + 7, y + 35)-(x + 2, y +
37), 6, BF

```



```

GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y +
37), gnome2
'LINE (x - 8, y - 11)-(x + 18, y +
38), 7, B
'third gnome
x = 300: y = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x - 2, y + 2)-(x + 7, y - 2), 12
LINE -(x - 2, y - 10), 12: LINE -
(x - 2, y + 2), 12
PAINT (x + 2, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , ,
5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x, y + 19)-(x + 10, y +
19), 9
LINE -(x + 8, y + 25), 9: LINE -
(x + 7, y + 25), 9
LINE -(x + 8, y + 30), 9
LINE -(x + 7, y + 35), 9
LINE -(x + 4, y + 35), 9
LINE -(x + 5, y + 30), 9
LINE -(x + 3, y + 25), 9
LINE -(x + 0, y + 22), 9
LINE -(x + 0, y + 19), 9
PAINT (x + 5, y + 21), 9, 9
LINE (x + 5, y + 11)-(x + 7, y +
21), 14, BF
LINE (x + 3, y + 35)-(x + 8, y +
37), 6, BF
GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y +
37), gnome3
'gnome4
x = 400: y = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7

```

```

PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x - 2, y + 2)-(x + 7, y - 2), 12
LINE -(x - 2, y - 10), 12: LINE -
(x - 2, y + 2), 12
PAINT (x + 2, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , ,
5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x + 1, y + 10)-(x - 4, y +
14), 14
LINE -(x - 5, y + 19), 14
LINE -(x - 3, y + 19), 14
LINE -(x - 1, y + 14), 14
PAINT (x - 1, y + 12), 14, 14
LINE (x + 8, y + 11)-(x + 11, y +
15), 14
LINE -(x + 15, y + 19), 14
LINE -(x + 16, y + 17), 14
LINE -(x + 14, y + 15), 14
LINE -(x + 10, y + 11), 14
PAINT (x + 12, y + 14), 14, 14
LINE (x - 1, y + 19)-(x + 10, y +
19), 9
LINE -(x + 13, y + 30), 9
LINE -(x + 14, y + 33), 9
LINE -(x + 12, y + 33), 9
LINE -(x + 7, y + 28), 9
LINE -(x + 5, y + 25), 9
LINE -(x + 3, y + 28), 9
LINE -(x - 2, y + 33), 9
LINE -(x - 4, y + 30), 9
LINE -(x + 1, y + 25), 9
LINE -(x - 1, y + 19), 9
PAINT (x + 5, y + 21), 9, 9
LINE (x + 13, y + 33)-(x + 15, y
+ 35), 6, BF
LINE (x + 15, y + 33)-(x + 17, y
+ 31), 6, BF

```


How to

```

LINE (x - 7, y + 31)-(x - 5, y + 33), 6, BF
LINE (x - 5, y + 34)-(x + 1, y + 35), 6, BF
GET (x - 8, y - 10)-(x + 17, y + 37), gnome4
'fifth gnome
x = 500: y = 200
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 7:
PAINT (x + 5, y + 3), 7, 7
PSET (x + 4, y + 3), 0: PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x + 2, y + 0)-(x + 8, y), 12
LINE -(x + 5, y - 10), 12: LINE -(x + 0, y), 12
PAINT (x + 5, y - 2), 12, 12
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 14, , , 3 / 2
PAINT (x + 5, y + 16), 14, 14
LINE (x, y + 19)-(x + 10, y + 19), 9
LINE -(x + 12, y + 35), 9: LINE -(x + 6, y + 25), 9
LINE -(x + 4, y + 25), 9: LINE -(x - 2, y + 35), 9
LINE -(x, y + 19), 9: PAINT (x + 5, y + 20), 9, 9
LINE (x + 11, y + 35)-(x + 16, y + 37), 6, BF
LINE (x - 1, y + 35)-(x - 6, y + 37), 6, BF
LINE (x - 1, y + 8)-(x + 11, y + 8), 14
LINE -(x + 16, y + 14), 14: LINE -(x + 12, y + 20), 14
LINE (x + 11, y + 11)-(x + 13, y + 14), 14
LINE -(x + 12, y + 20), 14
PAINT (x + 15, y + 14), 14
LINE (x - 2, y + 8)-(x - 7, y + 14), 14: LINE -(x - 3, y + 20), 14
LINE -(x - 2, y + 18), 14
LINE -(x - 4, y + 14), 14: LINE -(x - 3, y + 14), 14
LINE -(x + 1, y + 12), 14: LINE -(x - 2, y + 8), 14
PAINT (x - 3, y + 11), 14, 14
LINE (x - 5, y + 14)-(x - 2, y + 20), 14
LINE (x - 6, y + 14)-(x - 3, y + 20), 14
PSET (x - 5, y + 13), 14
LINE (x + 2, y + 19)-(x + 1, y + 8), 9: LINE (x + 8, y + 19)-(x + 9, y + 8), 9
'GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y + 37), gnome5
x = 100: y = 100
LINE (x - 8, y - 10)-(x + 17, y + 37), 15, BF

```

```

CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 0:
PAINT (x + 7, y + 5), 0, 0
PSET (x + 2, y + 3), 0
LINE (x + 12, y + 2)-(x + 3, y - 2), 0
LINE -(x + 12, y - 10), 0: LINE -(x + 12, y + 2), 0
PAINT (x + 8, y - 2), 0, 0
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 0, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 0, 0
LINE (x + 9, y + 10)-(x + 14, y + 14), 0
LINE -(x + 15, y + 19), 0
LINE -(x + 13, y + 19), 0
LINE -(x + 11, y + 14), 0
PAINT (x + 13, y + 17), 0, 0
LINE (x + 2, y + 11)-(x - 1, y + 15), 0
LINE -(x - 5, y + 19), 0
LINE -(x - 6, y + 17), 0
LINE -(x - 4, y + 15), 0
LINE -(x, y + 11), 0
PAINT (x - 2, y + 14), 0, 0
LINE (x + 11, y + 19)-(x, y + 19), 0
LINE -(x - 3, y + 30), 0
LINE -(x - 4, y + 33), 0
LINE -(x - 2, y + 33), 0
LINE -(x + 3, y + 28), 0
LINE -(x, y + 25), 0
LINE -(x + 7, y + 28), 0
LINE -(x + 12, y + 33), 0
LINE -(x + 14, y + 30), 0
LINE -(x + 9, y + 25), 0
LINE -(x + 11, y + 19), 0
PAINT (x + 3, y + 25), 0, 0
PAINT (x, y + 26), 0, 0
LINE (x - 3, y + 33)-(x - 5, y + 35), 0, BF
LINE (x - 5, y + 33)-(x - 7, y + 31), 0, BF
LINE (x + 17, y + 31)-(x + 15, y + 33), 0, BF
LINE (x + 15, y + 34)-(x + 9, y + 35), 0, BF
GET (x - 8, y - 10)-(x + 17, y + 37), mask1
'gnome2
x = 200
LINE (x - 7, y - 10)-(x + 17, y + 37), 15, BF
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 0:
PAINT (x + 5, y + 3), 0, 0
PSET (x + 2, y + 3), 0
LINE (x + 12, y + 2)-(x + 3, y - 2), 0
LINE -(x + 12, y - 10), 0: LINE -(x + 12, y + 2), 0
PAINT (x + 8, y - 2), 0, 0

```

```

CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 0, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 0, 0
LINE (x + 10, y + 19)-(x - 1, y + 19), 0
LINE -(x + 1, y + 25), 0: LINE -(x + 4, y + 25), 0
LINE -(x + 3, y + 30), 0
LINE -(x + 4, y + 35), 0
LINE -(x + 6, y + 35), 0
LINE -(x + 6, y + 30), 0
LINE -(x + 7, y + 25), 0
LINE -(x + 10, y + 22), 0
LINE -(x + 10, y + 19), 0
PAINT (x + 4, y + 30), 0, 0
LINE (x + 5, y + 11)-(x + 7, y + 21), 0, BF
LINE (x + 7, y + 35)-(x + 2, y + 37), 0, BF
GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y + 37), mask2
'third gnome
x = 300
LINE (x - 7, y - 10)-(x + 17, y + 37), 15, BF
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 0:
PAINT (x + 5, y + 3), 0, 0
PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x - 2, y + 2)-(x + 7, y - 2), 0
LINE -(x - 2, y - 10), 0: LINE -(x - 2, y + 2), 0
PAINT (x + 2, y - 2), 0, 0
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 0, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 0, 0
LINE (x, y + 19)-(x + 10, y + 19), 0
LINE -(x + 8, y + 25), 0: LINE -(x + 7, y + 25), 0
LINE -(x + 8, y + 30), 0
LINE -(x + 7, y + 35), 0
LINE -(x + 4, y + 35), 0
LINE -(x + 5, y + 30), 0
LINE -(x + 3, y + 25), 0
LINE -(x + 0, y + 22), 0
LINE -(x + 0, y + 19), 0
PAINT (x + 6, y + 30), 0, 0
LINE (x + 5, y + 11)-(x + 7, y + 21), 0, BF
LINE (x + 3, y + 35)-(x + 8, y + 37), 0, BF
GET (x - 7, y - 10)-(x + 17, y + 37), mask3
'gnome4
x = 400
LINE (x - 8, y - 10)-(x + 17, y + 37), 15, BF
CIRCLE (x + 5, y + 3), 5, 0:
PAINT (x + 5, y + 3), 0, 0

```

```

PSET (x + 8, y + 3), 0
LINE (x - 2, y + 2)-(x + 7, y - 2), 0
LINE -(x - 2, y - 10), 0: LINE -(x - 2, y + 2), 0
PAINT (x + 2, y - 2), 0, 0
CIRCLE (x + 5, y + 16), 9, 0, , , 5 / 3
PAINT (x + 5, y + 16), 0, 0
LINE (x + 1, y + 10)-(x - 4, y + 14), 0
LINE -(x - 5, y + 19), 0
LINE -(x - 3, y + 19), 0
LINE -(x - 1, y + 14), 0
PAINT (x - 1, y + 12), 0, 0
LINE (x + 8, y + 11)-(x + 11, y + 15), 0
LINE -(x + 15, y + 19), 0
LINE -(x + 16, y + 17), 0
LINE -(x + 14, y + 15), 0
LINE -(x + 10, y + 11), 0
PAINT (x + 12, y + 14), 0, 0
LINE (x - 1, y + 19)-(x + 10, y + 19), 0
LINE -(x + 13, y + 30), 0
LINE -(x + 14, y + 33), 0
LINE -(x + 12, y + 33), 0
LINE -(x + 7, y + 28), 0
LINE -(x + 5, y + 25), 0
LINE -(x + 3, y + 28), 0
LINE -(x - 2, y + 33), 0
LINE -(x - 4, y + 30), 0
LINE -(x + 1, y + 25), 0
LINE -(x - 1, y + 19), 0
PAINT (x + 8, y + 24), 0, 0
PAINT (x + 2, y + 24), 0, 0
LINE (x + 13, y + 33)-(x + 15, y + 35), 0, BF
LINE (x + 15, y + 33)-(x + 17, y + 31), 0, BF
LINE (x - 7, y + 31)-(x - 5, y + 33), 0, BF
LINE (x - 5, y + 34)-(x + 1, y + 35), 0, BF
GET (x - 8, y - 10)-(x + 17, y + 37), mask4
RETURN
waitt:
T! = TIMER
DO UNTIL TIMER > T! + .1
LOOP
RETURN
SUB drawlevel
LINE (1, 100)-(649, 100), 2
LINE (1, 147)-(649, 147), 2
FOR i = 1 TO 640 STEP 25
LINE (i, 1)-(i + 2, 200), 3, BF
NEXT
END SUB

```


iNet

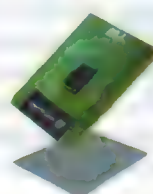
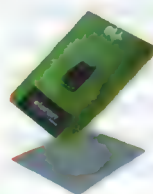
Home/Office Internet PC



Το **ΝΕΟ** πρωτοποριακό **PC** από την crypto

με τα **10** ασύγκριτα πλεονεκτήματα επιλογής

- 1** Προσφέρει τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής
- 2** Εξασφαλίζει εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet με τα περιφερειακά της Crypto
- 3** Επεκτείνεται εύκολα με εξωτερικά περιφερειακά USB
- 4** Είναι εξοπλισμένο με τη νέα τεχνολογία ACPI & STR που το κάνει να σβήνει αυτόματα και να επανέρχεται με το πάτημα ενός πλήκτρου
- 5** Μικρό σε μέγεθος, με ελκυστική εμφάνιση για να προσαρμόζεται εύκολα στο χώρο σας
- 6** Απλό στη χρήση και φιλικό προς το περιβάλλον (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
- 7** Μιλάει τη γλώσσα σας, αφού όλες οι οδηγίες χρήσης του είναι στα ελληνικά
- 8** Διαθέτει άριστη ποιότητα υλικών που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
- 9** Συνδυάζει επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto
- 10** Προσφέρεται με 3 χρόνια εγγύηση



Βασική σύνθεση i-Net

- Chipset VIA Apollo pro 133 / 694
- 64 Mb SDRAM (133 MHz)
- HDD 15Gb
- Graphics S3 TRIO 3D 8Mb AGPx2
- CD-ROM 52x
- Modem Crypto PCI Best 56k
- Sound Card AC-97 / PC-97
- Ποντίκι scroll
- Full multimedia / ήχος 180W 3D
- 4 USB, 2 ser., 1 par., 1 game ports
- MS-Windows ME
- Δωρο 1 μήνας INTERNET

Επιλογές i-Net

- Intel Celeron 633-733 MHz
- Intel Pentium III 800-1000 MHz
- Graphics 16 - 32Mb AGPx4
- CD-RW & DVD
- Αναλογικά Modems
- ISDN TA's
- Web Cameras
- Κάρτες Δικτύου LAN

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις ημέρες και φθάστε
το i-net που ταιριάζει στις ανάγκες σας
στο www.crypto.gr



B. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (01) 612 2513 fax: 612 2512 [http:// www.crypto.gr](http://www.crypto.gr)

ΔΩΡΕΑΝ SOFTWARE

Coordinator

StarOffice
SOFTWARE

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

DirectX 8.0 SDK

Μέρος 16ο

Εδώ και λίγους μήνες έχει κυκλοφορήσει η νέα πρόταση της Microsoft για τους game developers, το DirectX 8.0 Software Developer's Kit. Κάθε νέα έκδοση της πλατφόρμας δίνει νέα εργαλεία στους προγραμματιστές, κάνοντας τη ζωή τους ευκολότερη και τα παιχνίδια εντυπωσιακότερα. Η Visual C++ (και κατά δεύτερο λόγο η Visual Basic) αποτελεί τη γλώσσα που εκμεταλλεύεται αρτιότερα τις νέες δυνατότητες της 8ης έκδοσης αυτού του προγραμματιστικού βοηθήματος. Η στήλη "Programming" σας δίνει μία σύνοψη των νέων δυνατοτήτων του DirectX 8.0.

του Βαγγέλη Αλευρίτη
A.vaggelis@hotmail.com

Tο DirectX 8.0, αργά ή γρήγορα, θα το εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας για να τρέξετε τα παιχνίδια που θα βγουν προσεχώς. Παρ' όλα αυτά, αυτό δεν σημαίνει πως θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις δομές του DirectX 8.0 στα δικά

σας προγράμματα. Για να έχετε στη διάθεσή σας το νέο σαιτ εντολών της Microsoft, πρέπει να εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας το DirectX 8.0 SDK. Και SDK σημαίνει Software Developer's Kit - όλα τα εργαλεία, δηλαδή, που χρειάζονται για να δημιουργήσετε μία εφαρμο-

γή που να φτάνει τον υπολογιστή σας στα όριά του. Σε παλαιότερα τεύχη έχουμε αναφερθεί στον τρόπο με τον οποίο προγραμματίζουμε κάνοντας χρήση των DirectX Components. Αυτόν το μήνα θα συνοψίσουμε τις καινοτομίες της νέας έκδοσης της δημοφιλούς βιβλιοθήκης, που τείνει να γίνει ακλόνητο μονοπώλιο στο χώρο του game programming.

DIRECTX GRAPHICS

Στον τομέα των γραφικών η ριζική αλλαγή που παρατηρεί κάποιος με μια πρώτη ματιά είναι η ενοποίηση του Direct Draw Component με το Direct3D Component. Δεν υπάρχει πλέον διαφορετική αντιμετώπιση για τα 2D και τα 3D γραφικά. Αποτέλεσμα: η απλοποίηση της αρχικοποίησης του περιβάλλοντος (initialization), λιγότερα προβλήματα στον καταμερισμό της μνήμης και πιο ευέλικτο rendering. Στον τομέα των vertexes βελτιώσεις παρατηρούνται σχετικά με την υποστήριξη συναρτήσεων για morphing, tweening animation, matrix palette skinning, user-defined lighting models, general environment mapping, procedural geometry κ.ά. Επέμβαση έχει γίνει και στον τομέα του προγραμματισμού, που δεν αφορά μόνο σε vertexes αλλά και σε ιδιότητες των pixels, όπως general texture combining expressions, per-pixel lighting (bump mapping) και per-pixel environment mapping για φωτορεαλιστικά εφέ. Σε όσους όλα αυτά φαντάζουν ακατάληπτα και ακατανόητα, υπομονή και πού θα πάει, σε κάποιο προσεχές τεύχος θα αναλύσουμε κάποια από αυτά! Παράλληλα, η νέα έκδοση των DirectX, με τη βοήθεια της τεχνικής των point sprites, δίνει νέα δυναμική στα συστήματα σωματιδίων, όπως απεικονίσεις βροχής, χιονιού ή εκρήξεων. Υποστηρίζονται, επιπλέον, multisampling effects, όπως το motion blur (θόλωμα λόγω κίνησης) και το depth-of-field (βάθος πεδίου), 3D volumetric textures και βελτιωμένο geometry blending. Αυτό, όμως, που θα χαροποιήσει τους περισσότερους από εσάς είναι το ανανεωμένο και εμπλουτισμένο DirectX utility library. Αποτελεί ένα επικάλυμμα (layer) του DirectX3D, με μοναδικό σκοπό



Εκπαίδευση point sprites για καταμερισμό και επεξεργασία σωματιδίων.



να απλοποιήσει τις διαδικασίες του και να προσφέρει στον προγραμματιστή λειτουργικότητα, δίχως να τον αναγκάσει να εντρυφήσει στο σύνολο των "μυστικών" του DirectX. Έτσι, λοιπόν, επίπονες διαδικασίες, όπως η χρήση των meshes, απλοποιούνται αισθητά. Τα .x αρχεία για 3D μοντέλα παραμένουν στο προσκήνιο, μια και η δημιουργία τους από μετατροπή 3D αρχείων όπως αυτά του 3D Studio είναι εύκολη χάρη σε σχετικά βοηθητικά utilities.

DIRECTX AUDIO

Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε μελετήσει την αναπαραγωγή ενός wav αρχείου ήχου. Η διαδικασία ήταν ελαφρώς κουραστική, μια και έπρεπε να ασχοληθούμε με τον DirectSound buffer. Οι τακτικές αυτές αποτελούν παρελθόν στα DirectX 8.0. Τα wave αρχεία μπορούν πλέον να φορτωθούν και από τον DirectMusic loader και να αναπαραχθούν απευθείας από το DirectMusic Component. Η χρήση του DirectSound μπορεί να περιοριστεί στις λιγότερο συνηθισμένες διαδικασίες του wave capturing και του full duplex. Το νέο πλεονέκτημα του DirectMusic είναι το mapping των segments σε audio paths, μία δομή που εισάγεται με την όγδοη έκδοση του DirectX για να απλοποιήσει την πρόσβαση σε ιδιότητες, όπως η ένταση, το rap και το pitch. Εν τω μεταξύ, το DirectMusic synthesizer βασίζεται σε ένα νέο στάνταρ, το Downloadable Sounds (DLS) Level 2, το οποίο υποστηρίζει six-stage envelopes, layering of voices, release waveforms και Low-Frequency Oscillators (LFOs). Όσοι ασχολείστε με τον προγραμματισμό εφαρμογών ήχου, σίγουρα θα έχετε ήδη αρχίσει να ακέφτεστε τις νέες δυνατότητες, οι οποίες είναι πιο εύκολα προσβάσιμες από ποτέ... Αξιολόγα είναι και τα ειδικά

εφέ που υποστηρίζονται. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα musical reverb, I3DL2 (Interactive 3D Audio Level 2) environmental reverb, distortion (παράμορφωση) και echo (ηχώ). Η θεμελιώδης ηχητική δομή του segment έχει εμπλουτιστεί αρκετά. Υπάρχει η δυνατότητα για άπειρη επανάληψη, εκτεταμένο cueing, πλαισίωση στίχων (lyrics) και πολλά άλλα. Τέλος, άκρως ενδιαφέρουσα και πολύτιμη είναι η χρήση των πρωτοεμφανιζόμενων audio scripts. Ένα παιχνίδι, επομένως, μπορεί να ενεργοποιεί ανάλογα με την εξέλιξη του κάποια script functions και να αφήνει σε αυτήν τον έλεγχο του soundtrack.

DIRECTINPUT

Η εξέλιξη εδώ φέρει το όνομα Action Mapping. Οι νέες συσκευές εισόδου έχουν κάνει δυναμικά την εμφάνισή τους στο χώρο του gaming. Το απαραιτούμενο σετ εντολών που είχε δομηθεί πάνω στο πληκτρολόγιο, το mouse και το joystick έπρεπε να επεκταθεί σε τιμόνια, pads, γάντια και ένα σωρό άλλες ιδιόρρυθμες

συσκευές. Ο προγραμματιστικός φόρτος για αυτές τις συσκευές μεταφέρεται πλέον από τον προγραμματιστή στο DirectInput Component. Αυτό κατορθώνεται χάρη στην ανταλλαγή δεδομένων μέσω virtual controls. Η αντιστοίχιση των virtual controls με τα πραγματικά controls γίνεται από το DirectInput Component, ανάλογα με τις ιδιότητες των διαθέσιμων συσκευών. Ταυτόχρονα, η επιστροφή δεδομένων από το χρήστη στο πρόγραμμα γίνεται με τη βοήθεια μίας ενιαίας, ανεξαρτήτως της χρησιμοποιούμενης συσκευής εισόδου, μορφής, γεγονός που απλοποιεί το input loop.

DIRECTPLAY

Τα παιχνίδια με υποστήριξη δικτύου (network play) είναι περισσότερο ο κανόνας παρά η εξαίρεση. Ακολουθώντας τις προσαγές της Internet εποχής που διανύουμε, το DirectPlay Component αναδομήθηκε ριζικά με σκοπό να φέρει τον προγραμματιστή πιο κοντά στις δυνατότητες του hardware για gaming μεταξύ

Δuo λόγια ινδιάνικης σοφίας

(ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Η πλήρης εγκατάσταση του DirectX 8.0 SDK αγγίζει τα 140MB σε απαιτούμενο χώρο στο σκληρό δίσκο. Μπροστά στα GB που τείνουν να καταναλώνουν τα καινούρια παιχνίδια στο σκληρό μας, αξίζει να διαθέσουμε λίγο χώρο και για την ολοκληρωμένη εγκατάσταση του πολύτιμου αυτού εργαλείου. Μην παραλείψετε την εγκατάσταση τόσο του documentation όσο και των samples, καθώς αυτά είναι που θα σας καθοδηγήσουν στο πώς να εκμεταλλευτείτε τα νέα interfaces. Αφού εξερευνήσετε τις νέες DirectX προσθήκες, προσπαθήστε να φτιάξετε το δικό σας wrapper, ένα "περιτύλιγμα", δηλαδή, στις κλάσεις του DirectX που να απλοποιεί τη χρήση τους, προσανατολισμένο στις ιδιαίτερες απαιτήσεις των δικών σας εφαρμογών.

Θέματα

προηγούμενων τευχών

ΤΕΥΧΟΣ 111 (ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 (ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 (ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 (ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 (ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 (ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 (ΜΑΪΟΣ 2000)	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 (ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 (ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 (ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 (ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 (ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 (ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 (ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 (ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

απομακρυσμένων υπολογιστών. Η real time voice επικοινωνία έχει ενταχθεί στο πλαίσιο αυτού του component μαζί με αρκετούς άλλους "νεωτερισμούς", όπως η μετάβαση από την GUID-based data (Globally Unique Identifiers) στην URL-based data.

DIRECTSHOW

Ανανεωμένα interfaces για το DVD και τη διαχείριση αρχείων Windows Media Format έρχονται να αναγάγουν το DirectShow Component σε κύριο συστατικό των multimedia εφαρμογών. Η νέα τεχνολογία των εύχρηστων DirectX Media Objects (DMOs) έχουν ληφθεί υπόψη στην αναδιάρθρωση του DirectShow, με σκοπό τη διευκόλυνση του προγραμματιστή και την απεμπλοκή του από χρονοβόρο API προγραμματισμό. Η αναπαραγωγή αρχείων MP3 ή βίντεο είναι ο κατάλληλος τρόπος για να δώσετε μία πιο εντυπωσιακή χροιά στις εφαρμογές σας. Τέλος, τα υποστηριζόμενα formats από το DirectShow είναι τα εξής:

- Windows Media(tm) Audio (WMA)
- Windows Media(tm) Video (WMV)
- Advanced Streaming Format (ASF)
- Motion Picture Experts Group (MPEG)
- Audio-Video Interleaved (AVI)
- QuickTime (version 2 and lower)
- WAV
- AIFF
- AU
- SND
- MIDI

Compression formats:

- Microsoft Windows Media Video codec version 7.0

- ISO MPEG-4 video version 1.0
- Microsoft MPEG-4 version 3
- Sipro Labs ACELP
- Windows Media Audio
- MPEG Audio Layer-3 (MP3) (decompression only)
- Digital Video (DV)
- MPEG-1
- MJPEG
- Indeo
- Voxware
- Cinepak

ΔΙΚΤΥΑΚΗ ΒΟΗΘΕΙΑ

Στο site www.EastCoastGames.com θα βρείτε αρκετά άρθρα και tutorials σχετικά με τα DirectX, κυρίως το γραφικό σκέλος τους. Μπορεί να μην είναι πλήρως ενημερωμένο, παρ' όλα αυτά θα αποτελέσει μία καλή αρχή στο ψάξιμό σας. Μόλις το εξαντλήσετε, τα links του θα φροντίσουν να κρατήσουν ζωντανό το ενδιαφέρον σας...

ΚΑΙΡΟΣ ΓΙΑ DIRECTX-ΟΔΗ!

Αν ο χώρος του game programming έχει αρχίσει να σας "πλανεύει" και φιλόδοξα σχέδια για τη δημιουργία εμπορικών παιχνιδιών που θα σας γεμίσουν δόξα και χρήμα σας έχουν γίνει έμμονη ιδέα, τότε ετοιμαστείτε για αρκετά έξοδα πριν να καρποφορήσουν οι κόποι σας και οι πρωτότυπες ιδέες σας! Τούτο διότι η ενασχόληση με τα DirectX είναι εφικτή μέσα από αρκετό διάβασμα και πειραματισμό. Μπορεί ο πειραματισμός να ξοδεύει μόνο το χρόνο σας, αλλά το απαραίτητο διάβασμα θα ξοδεύσει και αρκετά από τα χρήματά σας, εξαιτίας της "αλμυρής" τιμής των σχετικών βιβλίων. Το Internet είναι, επι-

σης, μία αρκετά καλή πηγή γνώσης, σπάνια όμως μπορεί να υποκαταστήσει τη δομημένη διδακτική πορεία ενός καλού βιβλίου. Συνδυάστε τα και ζητώντας και από αυτές τις σελίδες όποια βοήθεια θέλετε, χαράξτε τη δική σας πορεία προς την "elite" των game programmers!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Προσοχή! Η στήλη προειδοποιεί τους ανυπόμονους και εκκολαπτόμενους προγραμματιστές να μη βιαστούν να βγάλουν συμπεράσματα για την πλατφόρμα DirectX. Αρκετοί είναι αυτοί που ύστερα από λίγο καιρό απογοητεύονται, με αποτέλεσμα να στρέφονται σε πακέτα όπως η συμπαθέστατη και αξιόλογη - παρ' όλα αυτά ελλιπής - Dark Basic. Αν επιθυμείτε τη δημιουργία εφαρμογών κοντά στα πρότυπα που επιβάλλουν οι τεχνολογίες αιχμής, αξίζει να δουλέψετε πρώτα στο υπόβαθρο των γνώσεων που απαιτούνται. Ο αντικειμενικός προγραμματισμός στη C++ ή στη Visual C++ θεωρείται πλέον στοιχειώδης προγραμματιστική παιδεία. Δομές όπως οι δείκτες, οι λίστες ή τα δέντρα μπορεί να μην έχουν την "αίγλη" ενός bitmap, είναι, όμως, απαραίτητες για το χτίσιμο οποιουδήποτε λογισμικού. Η επαφή με έννοιες όπως αυτές των templates, των interfaces και της COM τεχνολογίας θα καταστήσει τα DirectX κατανοητά και πληρέστερα εκμεταλλεύσιμα. Αλλωστε, η Microsoft, από την πλευρά της, φρόντισε να απλοποιήσει αρκετά την όγδοη έκδοσή τους, τόσο μάλιστα που δεν έχει να ζητήσει τίποτα σε απλότητα από βιβλιοθήκες όπως η OpenGL. Και αυτό δεν είναι αμελητέο γεγονός, αν λάβετε υπόψη σας πως μία εφαρμογή OpenGL απαιτούσε σχεδόν τις μισές γραμμές κώδικα από μία αντίστοιχη σε DirectX 7! Τα εργαλεία, λοιπόν, είναι μπροστά σας και το μόνο που απαιτείται είναι διάθεση, χρόνος και κανένα e-mail στη στήλη.

PC

Επικοινωνία

με τη στήλη

Τα θέματα της στήλης φαντάζουν εξεζητημένα ή ακατανόητα για εσάς; Ή μήπως φαίνονται απλοϊκά και ερασιτεχνικά για τις απαιτήσεις σας; Προσπαθούμε να καλύψουμε τα ενδιαφέροντα όλων των αναγνωστών, οπότε η βοήθεια που στέλνετε με τα e-mails σας είναι απαραίτητη για να προσαρμοστεί η στήλη στις προτιμήσεις σας. Στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com συνεχίστε να καταθέτετε τα σχόλια και τις προτάσεις σας. Όσοι το έκαναν, ήδη έχουν δει ιδέες τους να γίνονται άρθρα...



Ο **Kiss 90.9 fm** σας στέλνει στο Λονδίνο
για να δείτε LIVE τους

WESTLIFE

13 ΜΑΡΤΙΟΥ στο Wembley Arena

οι **westlife** παρουσιάζουν ζωντανά
το ΝΕΟ τους Album "Coast To Coast"



ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ ΣΤΟΝ KISS FM 90.9

Φίλοι μας,

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

IT'S MAGIC!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας από τους φανατικούς αναγνώστες. Κάθε μήνα τρέχω να σε αγοράσω. Έτσι, ως καλός και τακτικός αναγνώστης που είμαι, θα ήθελα να σας παρακαλέσω να μου κάνετε μια χάρη (ε, να μη σας γλείψω και εγώ!).

Επειδή δεν έχω ακόμα σύνδεση στο Internet θα σας θερμοπαρακαλούσα, αν μπορείτε, να κατεβάσετε από τη διεύθυνση www.wizards.com το Prophecy cardset για την Magic: The Gathering Encyclopedia και να το βάλετε στο συνοδευτικό CD-ROM. Νομίζω το αρχείο είναι περίπου 8MB. Εσείς μπορείτε να το κατεβάσετε σχετικά εύκολα. Σας παρακαλώ κάνετε μου αυτή τη χάρη!

Όπως κάνετε και με το Nemesis, έτσι κάνετε και τώρα.
Pleaseeeeeee!!!

Πιστεύω πως και πολλοί άλλοι θα το ήθελαν. Ευχαριστώ προκαταβολικά.

WIZARD GABRIEL

Αγαπητέ Wizard Gabriel,
Ευχαρίστως ικανοποιούμε την επιθυμία σου σε αυτό κίολας το τεύχος. Στο συνοδευτικό CD-ROM μας θα βρεις, λοιπόν, τόσο τα cardsets για τα Nemesis,

Prophecy, Invasion και Planeshift όσο και το τελευταίο patch της Magic: The Gathering Interactive Encyclopedia. Ικανοποιημένος, ελπίζω, έτσι; Είθε οι ευχές του Draco να σε συνοδεύουν αιώνια...

HAIL TO THE KING

"**S**ark-Sat will perish, but in his death he will spawn a score of mortal reviewers. Chaos shall be shown in their articles..."

So sayeth Teth'al'Tor the 1st
Χαίρε, ω άρχοντα των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Μεταφέρω τα χαιρετίσματα του Βασιλιά

Isildur, άρχοντα της Gondor και του βασιλείου της Απορ. Ο βασιλιάς μου ζήτησε λίγο πριν να φύγει για την Απορ να σου υποβάλω πρώτα απ' όλα τα σέβη του και δεύτερον τις επιθυμίες του σχετικά με την ύλη του περιοδικού.

Περιπλανώμενος τελευταία σε ένα λιμάνι της Umbar ο άρχοντας είδε μέσα σε μία γαλέρα να πωλούνται συμπιεσμένοι δίσκοι που περιελάμβαναν παιχνίδια όλων των ειδών και πλήθος κόσμου να έχει μαζευτεί εκεί αγοράζοντας τα CDs με μανία. Απορημένος, λοιπόν, ο άρχοντας μου ζήτησε να πάω και να αγοράσω αμέσως ένα αυθεντικό παιχνίδι για να δει γιατί δεν το προτιμά ο κόσμος.

- Μήπως οι δασμοί που βάζω στα εισαγόμενα προϊόντα είναι υψηλοί; μονολόγησε ο Isildur. Έτσι λοιπόν, μπήκα στο "Computer Βήτα" και προμηθεύτηκα το πρώτο παιχνίδι που βρήκα.

Έχοντας εκτελέσει τη διαταγή του άρχοντά μου γύρισα γοργά πίσω και του παρέδωσα το Dracula 2 (το παιχνίδι που αγόρασα).

- Χμμ... Πού είναι το κουτί του, καλέ μου Teth'al'Tor;

- Δεν υπάρχει κουτί, άρχοντα μου, αποκρίθηκα εγώ. Βλέπετε η νέα μόδα είναι να μικραίνει η συσκευασία, να μικραίνει το βιβλίο οδηγιών με μία χειρότερη μετάφραση και να αυξάνει η τιμή.

- Πώς; Μα αυτό είναι γελοίο. Τώρα καταλαβαίνω προς τι η όλη φασαρία στη γαλέρα. Ας είναι, λοιπόν, μόλις οι εταιρείες συνειδητοποιήσουν το πόσο κακό κάνουν στον εαυτό τους θα αλλάξουν την κατάσταση.

Το παραπάνω συμβάν μου ζητήθηκε να το μεταφέρω ως τη γνώμη του άρχοντά μου για την άνθηση της πειρατείας. Ας μη σας κουράζω, όμως, με την πολυλογία μου και ας συνεχίσω με τις παρακλήσεις του βασιλιά.

Το CD που συνοδεύει το περιοδικό θα μπορούσε να αξιοποιηθεί καλύτερα το χώρο του μειώνοντας τα trailers, τα οποία σύμφωνα με τη γνώμη του άρχοντά μου δεν είναι και πολύ χρήσιμα λόγω της μικρής διάρκειας ενασχόλησης μαζί τους, και αυξάνοντας τα playable demos. Ακόμα όσον αφορά στην ύλη, η αύξηση των σελίδων της στήλης PC Spy θα ήταν ιδιαίτερα ενδεδειγμένη.

Λόγω του ότι ο άρχοντας τον τελευταίο καιρό έχει αρχίσει να καταπιάνεται με τη μαγεία, θα ήταν πολύ ευγνώμων αν περιλαμβάνετε τα patches του Magic: The Gathering Interactive Encyclopedia για το Invasion cardset και το Planeshift. Βλέπετε, θα μπορούσαμε να τα κατεβάσουμε από το δίκτυο της Middle-Earth, αλλά εξαιτίας του τελευταίου πολέμου με τον Sargon διεκόπη η σύνδεση. Σας ευχαριστώ για την υπομονή σας να φτάσετε το e-mail μέχρι εδώ και ελπίζω να εκπληρώσετε τις επιθυμίες του βασιλιά μας.

Είθε ο Έτου και οι Valar να σας προστατεύουν

Teth'al'Tor ή Deathik

Υ.Γ.: Ο βασιλιάς θα ικανοποιείτο σφόδρα αν δημοσιευόταν η επιστολή του και ιδίως αν ο εξαιρετος σκιτισογράφος του περιοδικού σας τη στόλιζε με ένα σχέδιό του. Με συγχωρείτε για τη μεγάλη έκταση



του γράμματος αλλά αν δεν τα έλεγα με περίμενε η αγχώνη.

Μεγαλειότατε,
Η συντακτική ομάδα του "PC Master" θα ήθελε να εκφράσει την ευγνωμοσύνη της για το γεγονός πως εσείς, ένας γαλαζοαίματος, μας κάνατε την τιμή να ασχοληθείτε, έστω και μέσω του επιτόπου αρχιγραμματέως σας, με τις ταπεινότητές μας. Επιτρέψτε μας να απαντήσουμε με σεβασμό σε όσα από τα γραφόμενά σας μας αφορούν:

- Για το Magic: The Gathering φροντίσαμε πάραυτα. Ελπίζουμε στην ευαρέσκειά σας.

- Οι επιθυμίες σας σχετικά με την ύλη του περιοδικού και του CD-ROM μεταφέρθηκαν στο Μέγα Συμβούλιο του περιοδικού μας, προκειμένου να μελετηθούν και - εφόσον επιμενείτε - να εγκριθούν σύμφωνα με τη θέλησή σας.

- The evil that Sark-Sat does lives on and on...

ΑΚΡΙΒΑ ΤΑ GAMES:

Αγαπητό "PC Master",
Δεν θα μπω στον κόπο να αναφέρω πόσο καλό περιοδικό είσαι, αφού το γεγονός ότι σε διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος 30 τα λέει μάλλον όλα... Θα ήθελα, όμως, να δώσω λίγο κουράγιο στους κακόμοιρους σκλάβ.. εεε, συντάκτες ήθελα να πω, για να συνεχίσουν το σκληρό τους έργο.

Για το λόγο αυτό θα μιλήσω για ένα πρωτότυπο θέμα:

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ!

Η πειρατεία είναι "καλή" ή "κακή" ανάλογα με το γεωγραφικό μήκος και πλάτος που την εξετάζουμε.

Και εξηγούμαι. "Καλός" αγοραστής πειρατικών CD's είναι ο gamer της επαρχίας, και αυτό κατά την άποψή μου γιατί οι τιμές των αυθεντικών διαφέρουν εδώ επάνω (στην Καστοριά συγκεκριμένα παιχνίδια που στη Θεσ/νίκη τα βρήκα με 5.000 δρχ.[Settlers 2] τα έχουν 19.500!!!!!!). Δεν λέω πως είναι... λάδι, αλλά δεν μπορώ

να διανοηθώ πως ο Αθηναίος gamer δεν μπορεί να διαθέσει 4.000-9.000 δρχ. (το πολύ) και μπορεί ο κάτοικος μιας απομακρυσμένης περιοχής να δώσει 15.000-20.000 δρχ. Για το λόγο αυτό νομίζω πως ο παίκτης της επαρχίας κοπάζει να γλιτώσει λίγα λεφτά, σε αντίθεση με τον παίκτη της μεγαλούπολης που απλά θέλει να παινευτεί για την τεράστια συλλογή του. Μπορεί οι μισοί τίτλοι που έχω να είναι πειρατικοί, δεν χαίρομαι όμως γι' αυτό, ούτε λυπάμαι κιόλας. Στο κάτω-κάτω της γραφής δεν είμαι ο βλάκας της υπόθεσης για να πληρώνω τις 15άρες και τις 20άρες για ένα παιχνίδι... Αν δω ότι αξίζει να τα δώσω, θα τα δώσω (π.χ. για το D-ABLO 2 ευχαρίστως έδωσα 15.500 δρχ.).

Όσον αφορά τώρα στον Μανώλη Καλπενίδη (User Power, τ. 129), προφανώς το παιδί - γιατί περί μικρού παιδιού θα πρόκειται - δεν έχει δημιουργήσει τίποτα που να τον κάνει μάλιστα να το νιώθει δικό του, και σαφώς τις εργασίες του στο γυμνάσιο θα τις έχει αντιγράψει από συμμαθητές του με τη σύμφωνη γνώμη της UNICEF...

Ακόμη, θα διαφωνήσω με την Άννα (User Power, τ. 136) στο θέμα του back-up. Εγώ που εί-

μαι ένας σχετικά απλός χρήστης κάθε 10 μέρες μαζεύω σε CD τα προσωπικά αρχεία μου, πόσο μάλλον κάποιος που χρησιμοποιεί αρχεία πολλών MB για τη δουλειά του. Στα υπόλοιπα, όμως, θα συμφωνήσω μαζί σου, αφού πλέον το θέμα με τις υπέρογκες κοστολογήσεις των παιχνιδιών έχει ξεφύγει πάρα πολύ. Ούτε από χρυσάφι να ήταν. Και δεν μας έφταναν όλα τα άλλα, μας κάνουν και τα κουτιά... κουτάκια και οι τιμές βρίσκονται στα ύψη. Και σας ρωτώ εγώ τώρα, έτσι προστατεύουν τα παιχνίδια από την πειρατεία; Εναν λόγο είχαμε για να προτιμάμε τα γνήσια, πάει, μας τον έκοψαν και αυτόν... Τώρα τα manuals έγιναν ακόμη πιο μικρά, τα CD's τα κρατάνε σε χαρτονάκια, τα κουτιά δεν σε συγκινούν και η μόνη διαφορά τους από τα πειρατικά είναι η κατά 10.000 δρχ. μεγαλύτερη τιμή τους. Ευχαριστώ αλλά δεν θα πάρω και αν μπορείτε πείτε μου ότι έχω άδικο σε αυτό.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Και ύστερα από όλα αυτά τα ολίγα, να και ορισμένες προτάσεις για τη Βελτίω-



ΛΥΡΗΣ-ΟΙ'

ση του "PC Master" και όχι μόνο...

A. Θα συμφωνήσω πρώτα απ' όλα με τον Μήτσο (τ. 128) και θα σας προτείνω ένα ΕΙΔΙΚΟ αφιέρωμα στους... εαυτούς σας.

B. Τι θα λέγατε για μία τηλεοπτική εκπομπή; Μετά το computer show στην ET1 πριν από δέκα χρόνια δεν μας έχει μείνει τίποτα... (εκτός από το A.M.A.N., τις ειδήσεις -το απόλυτο gore festival της τηλεόρασης- και τις διάφορες "πατάτες" που εμφανίζονται κατά καιρούς).

Γ. Βάλτε περισσότερη HTML, προγραμματισμό γενικότερα, καθώς και ό,τι μπορεί να ωθήσει έναν χρήστη να ασχοληθεί σε βάθος με το ΜΕΓΑΛΟ-ΓΚΡΙ-ΚΟΥΤΙ. Γράψτε και κανένα άρθρο για Dark Basic. Αν δεν σας φτάνουν οι σελίδες, κόψτε λίγο από τα hot sites (τέσσερις σελίδες είναι μάλλον πολλές).

Δ. Περισσότερα utilities στο CD.

E. Στο τελευταίο τεύχος (136) παρατήρησα ότι θα εκδίδονται πλέον και άλλα δύο περιοδικά με τη βοήθεια του "PC Master" τα οποία στοχεύουν στον Έλληνα παίκτη. Μου δημιουργήθηκε λοιπόν μία εύλογη απορία σχετικά με όλους αυτούς που τα δύο τεύχη "PC Master" το μήνα τους φαίνονταν υπερβολικά: όλοι εσείς που λέγατε ότι τα τρειςήμισι χιλιάρικά είναι πολλά για το αγαπημένο σας περιοδικό τώρα δεν θα σπεύδετε κάθε μήνα να αγοράσετε και το "PC Master" και (ανά δίμηνο) τα "Hot Games" και "Power Gamer"; Είστε υποκριτές και αλήτες, αλήτες, αλήτες, αντήχιστοι, αλήτες, Πανούσπηδες, αλήτες όβό, ουουουουου, αλήτες, όβό, παιδιά του όβό, αλήτες, φίλοι του Στανά, αλήτες, αλήτες...

Μία, λοιπόν, ακόμη πρόταση (που νομίζω πως θα ενδιαφέρει πολλούς) είναι να εκδίδετε και ένα περιοδικό αφιερωμένο αποκλειστικά στον προγραμματισμό και κυρίως στο game development με θέματα προγραμματισμού, εκμάθησης C++, παρουσιάσεις προγραμμάτων γραφικών και ήχου, μαθήματα δημιουργίας 3D

χαρακτήρων με γνωστά προγράμματα της αγοράς και, φυσικά, ένα τουλάχιστον CD με κώδικα, φωτογραφίες και ήχους, καθώς και με δημιουργίες των αναγνωστών. Αλλωστε, νομίζω πως όλοι μας έχουμε τη φαντασία και ξέρουμε τι θέλουμε από ένα παιχνίδι, αλλά δεν γνωρίζουμε πώς να το υλοποιήσουμε. Όσον αφορά στον προγραμματισμό, τόσο στα θέματα ενός τέτοιου περιοδικού όσο και σε αυτά του "PC Master", θα ήθελα πολύ να δω κάτι σαν τα μαθήματα του PIXEL με θεωρία του στυλ "τι είναι τα bobs και τα sprites" και μετά να εμβαδύνετε, και όχι το σημερινό στυλ όπου απλώς δείχνετε ένα κατεβατό με λιγαστές εξηγήσεις, το οποίο μας δίνει μόνο κάποια μικρά περιθώρια να πειραματιστούμε πάνω του, αλλά στην ουσία δεν μας διδάσκει τίποτα.

Στ. Καθιερώστε τη "Δεύτερη γνώμη" στα reviews σας.

Ζ. Το "Hall Of Fame" καλό θα ήταν να εμφανίζεται ανά εξάμηνο, αφού οι σημαντικοί τίτλοι κάθε μήνα είναι μάλλον λίγοι για να αλλάξουν αισθητά την εικόνα του, ενώ οι παλιοί καλοί τίτλοι είναι πλέον πασίγνωστοι.

Η. Περισσότερα λαλημένα κυκλώματα.

Μόνο αυτά είχα να πω. Τι; Θέλετε περισσότερα; ΟΚ!

Υ.Γ. 1: Προς τι η ταλαιπωρία με την ιστοσελίδα σας προς όσους προτιμούν τις free-mail υπηρεσίες;

Υ.Γ. 2: (Επειδή ο δόρυβος κόπασε λιγάκι νομίζω πως είναι καιρός να ξαναξεσηκώσουμε θύελλα διαμαρτυριών...)

Προς την (καθ' όλα) αγαπητή Ms. Exorcist (T.127): Με τον τρόπο που μιλάς δείχνεις ότι δεν έχεις ιδέα από metal. Συμφωνώ πως οι αξιόλογοι μεταλάδες δεν βάζουν στο σπίτι τους τις ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ δουλειές των Metallica, αλλά από εκεί και πέρα μάλλον εσένα δεν σου ταιριάζει το metal παρά στον Blii[zer. Το metal, καλό μου κορίτσι, δεν το μετράς με πωλήσεις αλλά με πώρωση. Και η πώρωση δεν είναι κάποιο νούμε-

ρο, αλλά ένα συναίσθημα. Το ότι οι Maiden πουλάνε δεν σημαίνει ότι είναι καλύτεροι από τους Immortal ή τους Rotting Christ. Σε κόλλα λοιπόν από τους Maiden, κοίτα κάνα δυο μέτρα πιο μπροστά και μετά ευχαρίστως τα ξαναλέμε. Αντε, γιατί πολλοί γνώστες μαζεύτηκαν τελευταία και δεν μ' αρέσει. Και για να μην έχουμε παρεξηγήσεις και Maiden έχω ακούσει (και για αρκετά χρόνια μάλιστα ήταν το αγαπημένο μου συγκρότημα) και Metallica και πολλά άλλα, αλλά η ιστορία θα είναι πάντα ιστορία ενώ το μέλλον πάντα μέλλον, και μη μου πει κανείς ότι οι Iron Maiden είναι το μέλλον του metal γιατί θα πάρω τα βουνά (δείτε σκίτσο) - αν και εδώ πάνω που ζω μάλλον τα έχω πάρει ήδη.

Υ.Γ. 3: Μην καταργείτε τις στήλες που δεν έχουν σχέση με τα computer games. Το "PC Master" ήταν ανέκαθεν περιοδικό για τον χομπίστα και όχι μόνο για τον gamer. Όσοι θέλουν μπορούν να ασχοληθούν με άλλα περιοδικά (ειδικά τώρα που γίνονται περισσότερα).

Υ.Γ. 4: Black Deathrash metal rulez!!! (Hail IronBeast)... Αλήθεια Blii[zer, τι κοινό βρίσκεις μεταξύ του Master Of Puppets και του Something Wicked; Κατά τα άλλα όντως θα έπρεπε να παίζει κάνα άλλο group αντί των Dream Theater (εσείς εκεί στο βάθος, πάψτε...)

Γνωρίζω ότι πολλά από τα λεγόμενά μου πιθανώς να ενοχλήσουν και να θίξουν αρκετούς, αλλά ελπίζω πως δεν θα δημιουργηθούν παρεξηγήσεις, αφού τα περισσότερα γράφτηκαν με κάπως πιο "ανάλαφρο" ύφος, μια και ο σκοπός μου δεν είναι να έρδω σε αντιπαράθεση με όσους πιθανώς ενοχλούν αλλά απλώς να τους "πειράξω" λίγο. Σε όλους αυτούς λοιπόν ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη...


Σας ευχαριστώ (αλοουυυυ-ύρη!) για πιθανή δημοσίευση (λέμε τώρα) και σας ζητώ συγγνώμη για το μέγεθος...

Είμαι ανοιχτός σε απαντήσεις


είτε προσωπικές είτε μέσω του περιοδικού.

Αλέξανδρος "Necroabyssuss"
Καλλίνικος
necroabyssuss@yahoo.com

Final Υ.Γ.: Οι Blacksters ρίξτε μια ματιά στο <http://www.crosswinds.net/~lordimpaler/>

 Φίλε Αλέξανδρε, Στο site του "PC Master" χρειάζεται να δώσεις e-mail address από provider για να γίνεις registered χρήστης. Αυτό είναι αναγκαίο για λόγους ασφάλειας του on-line forum μας από διάφορους κακόβουλους ή σκεπτόμενους "ελαφρά τη καρδία". Οι προτάσεις σου θα μελετηθούν. Όσο για την πειρατεία, η ενδειγμένη άμυνα απέναντι σε αυτά που θεωρείς ως εκμετάλλευση του παίκτη από τις εταιρείες, είναι να μην αγοράζεις καθόλου τα παιχνίδια τους! Με το να τα αγοράζεις πειρατικά χάνεις όλο το δικό σου, αφού από τη μία δείχνεις καθαρά την εξάρτησή σου και, από την άλλη, τελικά αποκτάς (με παράνομο φυσικά τρόπο) και στη συνέχεια χρησιμοποιείς το προϊόν ενάντια στο οποίο υποτίθεται πως επαναστατείς!

MEMORIES...

 Λα ξεκίνησαν κάπου μεταξύ του '88-'89 όταν πρωτοπήρα στα χέρια μου ένα περιοδικό (δεν θυμάμαι ποιο) το οποίο αναφερόταν στους άγνωστους τότε Η/Υ. Δεν άργησα να αποκτήσω τον πρώτο μου AMSTRAD CPC6128 με την πράσινη οθόνη και το θρυλικό για την εποχή Drive που άφηνε πολύ πίσω στο φόρτωμα τις άλλες σαβούρες (!) με κασετόφωνα...

Πέρασα από αρκετά στάδια, μεταπήδησα αργότερα στον 286 και έβλεπα αυτά που οι σημερινοί χρήστες γνωρίζουν ως αρχαία ιστορία να καινοτομούν και να τη δημιουργούν...

Δεν θα μείνω, όμως, νοσταλγός του παρελθόντος (δεν θα ξεχάσω τις μάχες με έναν AMIGά που είχε μία 500 ενώ εγώ έναν 286, που

μάλιστα με είχε ταΐσει πολλές πίκρες τότε...) οπότε ας μπω στο ψητό του γράμματος...

Το λέω με πικρία: ΧΑΘΗΚΕ Ο ΡΟΜΑΝΤΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ! Πού είναι εκείνα τα: "Κώστα, πού να δεις τι έκανα στο πρόγραμμα που μου έδωσες, του έβαλα pop-ups με scroll effects!" Ή εκείνα τα ηρωικά: "Με ζόρισε αλλά το έβγαλα το θηρίο, ρε συ Κώστα, τώρα πετάει το frame rate στο παιχνιδάκι μου, έβγαλα εκείνο το γομάρι τημήμα με τα checks για το background και γλίτωσα πολλές άσκοπες λούπες στον αλγόριθμό μου..."

Αναρωπιέμαι αν είναι πάνω από δέκα άτομα (στα εκατό) που καταλαβαίνουν περί τίνος μιλάω... Για τη μαγεία του προγραμματισμού, φυσικά, που σήμερα είναι άγνωστο λήμμα στις εγκυκλοπαίδειες ή ειδικότητα σε εκπαιδευτικό ίδρυμα (έχω ράμματα και για αυτούς, αλλά δεν βαριέσαι...!).

Στην εποχή της δύναμης των 8 bit αν θα έπαιρνε κάποιος Η/Υ το έκανε για να προγραμματίσει. Το ίδιο αλλά με μικρότερη ένταση συνέβη στα 16bit. Η δουλειά χάλασε τελείως στα 32! (τελικά, ρε παιδιά, να παρατήσουμε τους 64bitδες μήπως ξεχάσουμε και ανάγνωση!)

Σήμερα θα πάρει κάποιος ένα πανάκριβο Η/Υ για να παίζει, για να κάνει μόντρε και για να γράψει ένα κείμενο στο Word (λίγοι είναι εκείνοι που το παίρνουν για σοβαρή δουλειά).

Ρε παιδιά, μη δίνετε άδικα την 400άρα -τουλάχιστον- πάρτε μία παιχνιδομηχανή που, πιστέψτε με, κάνει πολύ καλύτερα τη δουλειά της από έναν Η/Υ και αφήστε τους ταλαιπωρούς φίλους σας (ναι, λέω εκείνες τις γνωστές μούχλες του ηλεκτρολογίου) ήσυχους όταν δεν παίζει μία αντιγραφή (άλλο και αυτό). Γράψτε μία φορά ένα πρόγραμμα για να δείτε τι κόπο θέλει και από πόσα στάδια περνάει και μετά αναθεωρήστε την άποψή σας για τις κόπιες. Δεν μπορώ... Όταν πίνω πολύ καφέ, όπως τώρα, υποφέρω από τα νεύρα μου... Εγινε και ο

Η/Υ εμπορικό αντικείμενο, όταν κάποτε ήταν μόνο το φετίχ για λίγους παρωμένους. Κάποτε θα πρέπει όλοι αυτοί να καταλάβουν γιατί ο Η/Υ έχει τόσα πολλά κουμπιά και όχι μόνο τα βελάκια κίνησης...

Αυτά είχα να πω, πλέον μπλόκαρε ο νους μου.

Χαιρετώ όλο τον θ-κόσμο,
d300kph+

Υ.Γ. 1: Θυμάμαι τότε που είχες μία δισκέτα των 360KB. :) και τα προγραμματάκια των αναγνώστών που έβαζες μέσα καθώς και κάτι άλλα ωραία (δεν ξέρω πού τα έβρισκες!).

Υ.Γ. 2: Όσοι ενδιαφέρονται για προγραμματισμό ας κάνουν έναν κόπο: go.to/300kph και στο download έχει μία προσπάθεια δικής μου προσέγγισης του TETRIS. Οποιος θέλει του στέλνω τον κώδικα για δικές του προσθήκες.

Υ.Γ. 3: Ως παλιός αναγνώστης θέλω και εγώ να δημοσιευτεί το παράπονό μου.!

Φίλε μας,
Ευχαρίστω δημοσιεύουμε την ενδιαφέρουσα επιστολή σου, την οποία δεν θα χαρακτήριζα αποκλειστικά και μόνον ως "παράπονο" αλλά ως κατάθεση ψυχής. Αν και θα συμφωνήσουμε μαζί σου στο ότι ο ζωτικός χώρος που υπάρχει για τους Power users στη σύγχρονη κοινότητα των "PC-άδων" κάθε είδους ολοένα ελαττώνεται, ωστόσο δεν πιστεύουμε πως η μετεξέλιξη του PC σε ένα ευρύτερο πολυεργαλείο γνώσης και διασκέδασης είναι κατ' ανάγκην κακή. Ναι, σίγουρα ο υπολογιστής είναι τώρα πια ΚΑΙ παιχνιδιομηχανή, δεν θα πάψει ωστόσο ποτέ να αποτελεί και μέσο δημιουργίας. Το γεγονός πως οι δημιουργικοί άνθρωποι αρχίζουν πια να εκλείπουν, αφού ολοένα περισσότερα υλικά και πνευματικά αγαθά διατίθενται πλέον "έτοιμα" προς κατανάλωση, χωρίς να χρειάζεται το παραμικρό παιδεμα για την ανεύρεση και αξιοποίησή τους, είναι ένα ευρύτερο θέ-

μα με πολλές παραμέτρους να υπεισέρχονται σε αυτό. Η μορφή των σημερινών υπολογιστών, πάντως, όπως και τα χαρακτηριστικά των χρηστών τους είναι απόρροια και σύμπτωμα της καταναλωτικής κοινωνίας μας και όχι τα αίτια για τη δημιουργία της.

ΚΑΤΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΝ... ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

Αγαπητό μου ημερολόγιο,
Μόλις γύρισα σπίτι έπειτα από άλλη μία εξαντλητική μέρα στην κόλαση... εεε... στα γραφεία του "PCM" ήθελα να πω. Πονάω παντού. Ο Σαρκ Σατ ήταν ανελέητος μαζί μου σήμερα - το μαρτυρούν τα σημάδια από το μαστίγιό του σ' όλο μου το σώμα. Κι όλα αυτά επειδή τόλμησα να τον νικήσω στο Magic (the Gathering). Το ορκίζομαι, δεν θα ξανακάνω ποτέ αυτό το τρομερό λάθος. Ελπίζω ο Ανελέητος ... εεε... Πολυέλεος Σαρκ Σατ να με συγχωρήσει. Εντωμεταξύ έχω να παραδώσω το review του expansion του Diablo II. Φυσικά, η βαθμολογία θα είναι 66% - δεν θέλω να έχω προβλήματα με τους φανατικούς Diabliκούς αναγνώστες του περιοδικού. Επίσης, κάποια στιγμή θα πρέπει να ξεκλέψω λίγα λεπτά για να φάω. Αραγε πόσες μέρες μπορεί να αντέξει ένας άνθρωπος ...εχμ... συντάκτης χωρίς φαγητό; Εγώ πάντως έχω να φάω περίπου δεκαπέντε μέρες και είμαι ακόμα ζωντανός. Καμιά φορά σκέφτομαι ότι ο Diablo είναι αγγελούδι μπροστά στο Σαρκ Σατ. Ίσως, τελικά, να μην είναι κακή ιδέα να αυτοκτονήσω... Ίσως, επιτέλους, να απαλλαγθώ από το καθημερινό μαστίγωμα. Αλλά δεν νομίζω ο Σαρκ Σατ να με αφήσει να το κάνω. Δεν θα είναι εύκολο να βρει αντικαταστάτη. Οι καλοί δούλοι είναι τρομερά δυσεύρετοι στην εποχή μας. Είμαι λοιπόν καταδικασμένος να γράφω μια ζωή reviews... Κλαψί! Μάλλον θα πρέπει να δεχτώ τα πράγματα όπως είναι. Το πεπρωμένο φυγείν αδύνατον.



ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ... DEAD OR ALIVE!

(Κατά προτίμηση το δεύτερο)

- Ανήκετε σε αυτούς που κυριολεκτικά "ξετινάζουν" όποιο παιχνίδι πέσει στα χέρια τους; Σας αρέσει να ψάχνετε για κάθε μυστικό που κρύβει το αγαπημένο σας game και δεν κοιμάστε ήσυχοι μέχρι να ανακαλύψετε τα πάντα.
- Μήπως είστε "μοιτρ" σε θέματα hardware; Φτιάχνετε από κόμμι τους υπολογιστές των φίλων σας και μετά καμαρώνετε βλέποντάς τους να λειτουργούν στην εντέλεια; Ενημερώνεστε τακτικά για όλα τα τεκταινόμενα του χώρου στην Ελλάδα και σε διεθνές επίπεδο.
- Σας αρέσει να ψάχνετε για καινούριες εξελίξεις και δρώμενα στον τομέα της Πληροφορικής; Σας τυχαίνει συχνά να ήτε στον εαυτό σας "ε, ρε και να ήμουνα συντάκτης του 'PC Master'. Τι θα είχα να πω;!

Ποιος ξέρει, λοιπόν, πως να πρθε η ώρα να γίνετε! Αν ανήκετε σε μια από τις τρεις κατηγορίες, χειρίζεστε σωστά την ελληνική γλώσσα, έχετε αρκετό ελεύθερο χρόνο και οι γνώσεις σας εμπίπτουν στους τομείς ενδιαφέροντος του περιοδικού μας, γιατί δεν δοκιμάζετε; Αρκει ένα τηλεφώνημα στον κ. Καφούρο (9738672-4, Δευτέρα έως Παρασκευή 10:30 - 15:00) και... πως είστε εσείς ο επόμενος συντάκτης ή (επιτέλους) συντάκτης του 'PC Master'!

ΠΡΟΣΟΧΗ (για να μην ξεχνιόμαστε):

Η αντοχή στο μαστίγωμα κρίνεται απολύτως απαραίτητη καθώς και η δυνατότητα πιστής τήρησης χρονοδιαγραμμάτων και προθεσμιών. Η θέση προορίζεται μόνο για κορυφαίους το παρόντων τομέων. Οι επόμενοι είναι μάλλον μεσοκλίτες.

Αλληλογραφία

Anywayzzzzz, μάλλον τώρα πρέπει να ανοίξω τον υπολογιστή. Εχω να παίξω μερικά παιχνίδια για να τους κάνω review. Κι αν μου μείνει χρόνος θα στείλω κανένα e-mail στην κοπέλα που γνώρισα χθες στο IRC. Ίσως να είμαι πιο τυχερός αυτή τη φορά, αν και όλες μόλις τους λέω ότι είμαι συντάκτης του "PCM" με παρατάνε. Γιατί!!!!;

Αυτό για σήμερα. Καληνύχτα...
HYDROGENIA
(ελληνιστί Υδρογένεια)

Φίλε Υδρογένεια,
Για το γεγονός ότι σε παρατάνε οι κοπέλες φταίει αποκλειστικά και μόνο το nickname σου: Είσαι που είσαι "νερούλος", έχεις από πάνω και γένια που τσιμπάνε... Αλλάξε το σε "Stereomoustache" και αμέσως θα δεις προκοπή...

Ο Σαρκ Σατ μόλις έμαδε την πρόθεσή σου να αυτοκτονήσεις για να φλιτώσεις από τα δίκτυα του, εξέφρασε την πρόθεσή του να σε καταπλακώσει με μία κοτρώνα για να μην μπορέσεις ποτέ να ξεφύγεις από την επιρροή του. Αλλωστε, το πετρωμένο φυγείν αδύνατον...

ON THE AIR

Αγαπητό "PC Master",
Θα ήθελα αρχίζοντας να σου μεταφέρω τους πιο εγκάρδιους χαιρετισμούς από όλο το "ιπτάμενο" προσωπικό της 114th Virtual Tactical Fighting Wing "Wings Of Fury".

Οι αστάσεις είναι πλέον περιττές, αλλά απλά και μόνο για το τυπικό μέρος της υπόθεσης να υπενθυμίσω ότι η 114 είναι μία από τις ελάχιστες εικονικές μοίρες που υπερασπίζονται στο διαδίκτυο εδώ και χρόνια με απόλυτη επιτυχία το CyberFIR Αθηνών. Απόδειξη αυτού οι εννέα νικηφόρες μάχες της μοίρας έναντι διάφορων "εισβολέων".

Καταρρίπτουμε με χαρακτηριστική ευκολία οτιδήποτε ιπτάμενο μας "μπει στο μάτι" ή μας ενοχλήσει και μετά, φυσικά, κάνουμε τις απαραίτητες διευκρινιστικές ερωτήσεις...

Επειδή, μετά από τρία περίπου χρόνια εξαντλητικού κυνηγιού "ιπτάμενων στόχων" οι "κακοί" έχουν γίνει ελάχιστοι και το επάγγελμα του "διαδικτυακού ιπτάμενου" περνάει μία κρίση, αποφασίσαμε να επεκτείνουμε το πεδίο δράσης μας και σε αεροπλάνα σαφώς παλαιότερης τεχνολογίας, όπως το A6M Zero, P-51 Mustang, Bf-109... Μεγάλωσε, όπως είναι επόμενο, και η λίστα των flight simulators που χρησιμοποιούμε. Πλέον υπάρχει πληθώρα παιχνιδιών, τόσο για το "ρομαντικό" του είδους (James World War II Fighters, Microsoft Combat Flight Simulator I & II, European Air War, Fighter Squadron: Screamin Deamons Over Europe και σύντομα το IL-2) όσο και για το λάτρη της ταχύτητας και των πολλών Gs (James F/A-18, James USAF, James IAF, James Fighters Anthology, Falcon 4, Flanker 2).

Μέσα στο πλαίσιο του γενικού αυτού εκσυγχρονισμού, άρχισαν εργασίες και στη βάση μας (<http://fly.to/114th> ή http://www.geocities.com/vet_114th/index.html)! Πού να χωρέσουν τόσα πολλά αεροπλάνα σε τόσα λίγα hangars... Θέλαμε περισσότερα, πώς να το κάνουμε δηλαδή! Το μόνο που μας απασχολεί, είναι το

πού θα βάλουμε τα αεροπλανοφόρα....

Καλώ όλους όσοι ενδιαφέρονται να καταταγούν στην 114η να απευθυνθούν στο πλησιέστερο στρατολογικό γραφείο και να πάρουν φύλλο πορείας για την 114η! Προσοχή όμως, θέλουμε πολύτους αποφασισμένους για αερομαχίες και ένδοξες στιγμές και όχι "πιλότους της καρέκλας και του καναπέ". Η καθημερινή συμμετοχή, όσο αυτό είναι δυνατόν, είναι προϋπόθεση για κάποιον που ενδιαφέρεται να καταταγεί!

Δυστυχώς πρέπει να σας αφήσω γιατί μόλις με ειδοποίησαν από το ραντάρ ότι δύο εχθρικά αεροσκάφη εισέβαλαν στο CyberFIR Αθηνών και πρέπει να δώσω scramble!

Virtual Πτέραρχος Δημήτριος
"Vet" Βερνής

Υ.Γ. 1: Μανώλη, καλά είσαι! Χάθηκες και σταματήσαμε να πληρώνουμε "σπασμένα" Eurofighters από κακές προσγειώσεις! LOL!

Υ.Γ. 2: Είπαμε: <http://fly.to/114th> μην ξαναρωτάτε....

Υ.Γ. 3: Για αυτό το ένδετο αφιέρωμα στην 114η που είχαμε πει, τι θα γίνει, βρε παιδιά; Έχουμε και άλλες προσφορές, hehehehe!

Υ.Γ. 4: Δώστε αύξηση στον Ma-

νώλη, αλλά όχι στις ώρες εργασίας!!!

Πτέραρχέ μου,
Φυσικά και φροντίσαμε αμέσως για την ικανοποίηση των δικαίων ως το κόκκαλο-αιτημάτων σου, όπως θα διαπιστώσαν άπαντες οι ενδιαφερόμενοι διαβάζοντας το πρώτο τεύχος του νέου μας περιοδικού "Power Gamer". Ο σμηνίτης Φουρνιστάκης στέλνει από το Ουζμπεκιστάν, όπου βρίσκεται για ειδικής σημασίας δημοσιογραφική αποστολή, τους θερμότερους και συντροφικότερους χαιρετισμούς του. Επίσης του δώσαμε και αύξηση, όχι στις ώρες εργασίας για να είμαστε απόλυτα σύμφωνοι με τις επιταγές σας, αλλά στις ώρες πτήσης: Πλέον θα παίρνει για review 7-8 τίτλους το μήνα, ώστε να μην παραπονιέται κάθε τόσο πως του μένει ελεύθερος χρόνος, κάτι ολωσδιόλου ανεπιτρεπτό για έναν συντάκτη του "PC Master". Fly high!

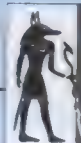
ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΙ ΑΛΛΟΙ ΜΕ ΜΑΣΤΙΓΙΑ...

Allo "PCM"
Αγαπητέ Vantor,
Το γράμμα αυτό το στέλνω σε ανάντηση στο γράμμα της Κατερίνας, τεύχος 135, στο οποίο έθαβε τον αγαπητό Βασίλη Τουλιά, αλλά επίσης εκδείαζε το RUNE ως το καλύτερο 3D-action-adventure όλων των εποχών. Δεν λέω, καλό παιχνίδι αλλά λογάριζε χωρίς το ξενοδόχο. Προσωπικά, έχω παίξει όλα τα τέτοιου τύπου παιχνίδια (αν και adventures) και βρίσκω κατά πολύ ανώτερο το Indy and the Infernal machine. Είναι το καλύτερο από κάθε άποψη. Όχι μόνο γιατί έχει τον Indy, έναν από τους πιο αγαπημένους ήρωες, αλλά και επειδή διαθέτει τα καλύτερα επίπεδα και γρίφους. Μακάρι όλα τα action games να ήταν σαν κι αυτό. Το αποτέλεσμα από αυτό το γράμμα είναι Τουλιάς-Ragnar=0-5, Τουλιάς-Indy 10-0 (και λίγα λέω). Λοιπόν αυτά. Keep up the good work. Το νέο "PCM" είναι φανταστικό!



Νέες κυκλοφορίες

από την



Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ



Σελ.: 301
Κωδικός: EB-00-331
ISBN: 960-306-284-7
Τιμή: 16.43€/5.600 δρχ.



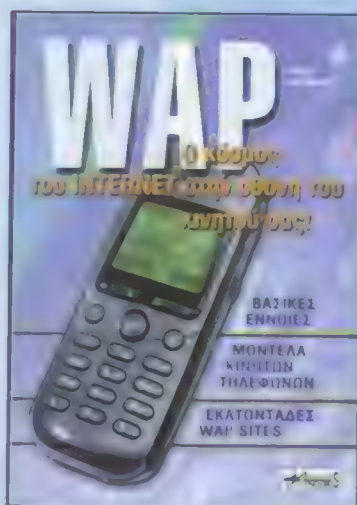
Σελ.: 224
Κωδικός: EB-00-336
ISBN: 960-306-290-1
Τιμή: 19.96€/6.800 δρχ.



Σελ.: 259
Κωδικός: EB-00-337
ISBN: 960-306-297-9
Τιμή: 19.37€/6.600 δρχ.



Σελ.: 143
Κωδικός: EB-00-319
ISBN: 960-306-274-X
Τιμή: 11.15€/3.800 δρχ.



Σελ.: 226
Κωδικός: EB-00-318
ISBN: 960-306-273-1
Τιμή: 12.91€/4.400 δρχ.



Σελ.: 331
Κωδικός: EB-00-333
ISBN: 960-306-296-0
Τιμή: 21.42€/7.300 δρχ.

Για παραγγελίες συμπληρώστε το κουπόνι της Anubis Collection που εσωκλείεται στο περιοδικό.



Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφείο: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτανή 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτανή 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

Αλληλογραφία

Υ.Γ.1: Πατρίκο, το Indy club είναι θυμωμένο μαζί σου γιατί χρησιμοποιείς το μαστιγίο σου μόνο για να ταλαιπωρείς τους άθλιους συντάκτες και όχι για τον πραγματικό σκοπό του που είναι οι ΑΡΧΙΣυντάκτες.

Υ.Γ. 2: INDIANA JONES RULEZ!
BYE!!!!!!
Bill Lykos

Αγαπητέ Bill,
Διέβλεψα αμέσως από τις πρώτες κίολας γραμμές του e-mail σου πως είσαι πράκτορας του Πατρίκου, ωστόσο στο τέλος το απέδειξες μόνος σου κι έτσι δεν χρειάζεται πλέον να μπω στον κόπο να ξεσκεπάσω τους βρωμερούς σκοπούς σου. Όσο για το Indy club, τι ξέρουν αυτοί και ο ήρωάς τους από μαστίγια; Δευτεράντζες είστε, καλά μου παιδιά. Αν ποτέ αποφασίσετε να δείτε στην πράξη μανούβρες που έμειναν στην ιστορία του μαστιγίου, όπως "πιάνω συντάκτες στον αέρα", "το λάσο και το γράσο", "η θηλιά του Καφούρου", "μαστιγώσε με, Βάντορά μου, ν' αγιάσω" και το περίφημο "nine tails guardian trick", έλα μία βόλτα από τα γραφεία και σου εγγυώμαι πως θα απολαύσεις ό,τι καλύτερο έχει να προσφέρει η σύγχρονη τεχνική του μαστιγώματος από έναν μαιτρ του είδους. Χαιρετίσματα στο γερο-Indy και πες του να προσέχει τα ποντίκια, γιατί ένα δάγκωμα στην ηλικία του θα μπορούσε να αποβεί μοιραίο...

ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΛΟΓΟΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΠΙΣΤΟΛΗ

Αγαπητό "PC Master",
Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω για αυτό θα πρέπει να επισημάνω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο σου.

Οι λόγοι που σου γράφω είναι οι εξής τέσσερις:

1) Θα έπρεπε να καταργηθεί ή έστω να μειωθεί η στήλη UTOPIA. Πιστεύω ότι δεν ενδιαφέρει πολλούς από τους αναγνώστες του περιοδικού και καταλαμβάνει άσκοπα πολλές σε-

λίδες. Όμως, για ασφαλέστερα συμπεράσματα καλό θα ήταν να συμπεριλάβετε ένα ερωτηματολόγιο μαζί με το επόμενο τεύχος του περιοδικού.

2) Θα έπρεπε οι συντάκτες, και κυρίως ο κ. Τσουρινάκης, να μη δημοσιεύουν screenshots από το φινάλε των παιχνιδιών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα reviews των AMERZONE, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND και REAL MYST. Επίσης ο κ. Τσουρινάκης πολλές φορές στα άρθρα του αφιερώνει πολύτιμο χώρο για το "Αρχίζοντας την περιπέτεια". Χαρακτηριστικό παράδειγμα τα reviews του στο τεύχος Ιανουαρίου.

3) Θα έπρεπε να δημιουργηθεί μία στήλη ανάλογη με την ADVENTURE & RPGs UPDATE (η οποία είναι πολύ ενδιαφέρουσα) για τα strategies και τα action games.

4) Τέλος, θα ήταν ενδιαφέρον να κάνετε ένα αφιέρωμα στα παιχνίδια που έχουν αφήσει εποχή.

Υ.Γ. 1: Απευθύνομαι στην "ακατονόμαστη" η οποία είχε το δράσος στο τεύχος Ιανουαρίου να κακολογήσει τον Βασίλη (τον Τουλιά). Ηθελα να ξερα με τι κριτήρια επιλέγει τα παιχνίδια. Μήπως επέλεξε το RUNE μόνο και μόνο για να βλέπει τη "σωματάρα" του Ragnar;

Τότε της προτείνω το τρομερό και ανεπανάληπτο "LULOS 2".

Υ.Γ. 2: STAR WARS και ξερό ψωμί!!!

Υ.Γ. 3: Συγχαρητήρια σε συντάκτες οι οποίοι δεν φοβήθηκαν να επικρίνουν παιχνίδια όπως τα DIABLO 2 και FIFA 2001.

Υ.Γ. 4: Ελπίζω σε δημοσίευση.

Υ.Γ. 5: Keep up the good work!
Φιλικά,
ELPOLO

Φίλε μας,
Να είσαι απόλυτα σίγουρος πως θα μελετήσουμε προσεκτικά τις προτάσεις σου. Όσο για την "Utopia", πάντως, υπάρχουν αρκετοί που θα διαφωνούσαν μαζί σου...

PC

Λίστα InterNet Cafés

ΤΟΥ

PCmaster



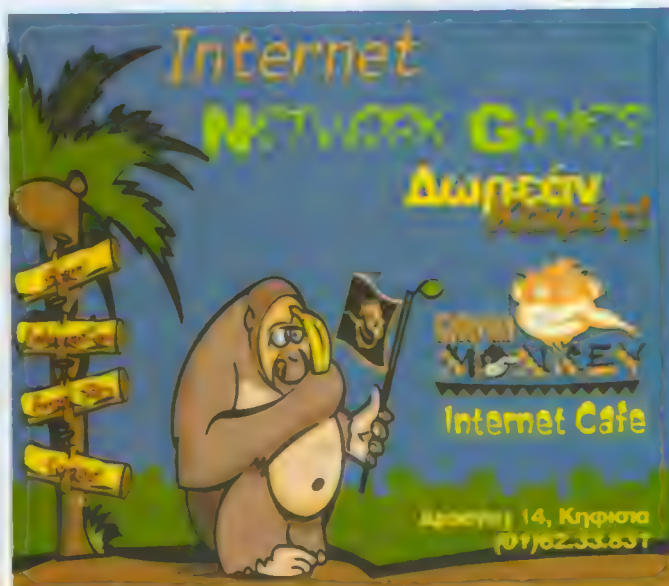
Αν είστε ιδιοκτήτης Internet cafe και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafes του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με τον κ. Ψαρρή στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: psarriso@compupress.gr



49 Marni & Venizelou Str.

104 38 Athens Greece

Tel.: 5227717 e-mail: info@mocafe.gr



HYPER CORNER

"CYBERING...
SINCE 1995"

Internet Cafe

102, Ag. Ioannou str., 153 42 Ag. Paraskevi, Athens
Tel.: 6009442, Fax: 6015981

Xplorer
Glyfada Internet café

ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα ΥΠΟΛΛΗΛΑ STORES και τον Κατόδραβο)
Tel.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps

net mania

Fast Internet access
Word Processing
Image editing
Printing
CD Recording
Scanning
Video conferencing
Multiplayer gaming
Web Design

MANIA!

**MUSEUM
INTERNET
CAFE**

PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418

www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com

bits & bytes

www.b-and-b.gr

Internet Point -50 PCs-

Akademiou 78, 106 78
Tel.: 3822545-6, 3306590

**ATHENS INTERNET
C@fe4U**

44, Ippokratous Str.
Tel./Fax: 3611981

www.cafe4u.gr, e-mail: cafe4u@mail.com

FAST CONNECTION

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Δημήτρη Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr

BLAIR WITCH 2

Είδος Θρίλερ/Τρόμου

Σκηνοθεσία

Joe Berlinger

Σενάριο

Joe Berlinger,

Dick Beebe

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ

Tristen Skylar (Tristen)

Stephen Barker Turner

(Stephen), Jeffrey

Donovan (Jeffrey), Kim

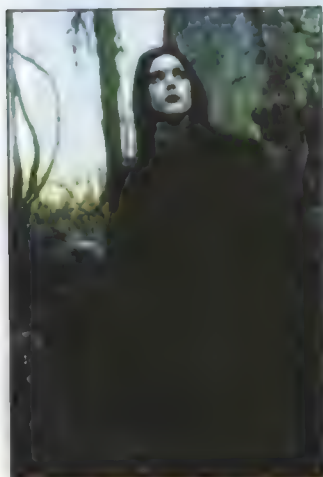
Director (Kim), Erica

Leerhsen (Erica), Lanny

Flaherty (Sheriff

Crawford)

Το "Blair Witch Project" που είχαμε παρακολουθήσει στις κινηματογραφικές αίθουσες περίπου πριν από έναν χρόνο πήγε πολύ καλά εισπρακτικά, με συνέπεια να ακολουθήσει το sequel που παρουσιάζουμε εδώ. Οι κριτικές που διαβάσαμε κάνουν λόγο για μία από τις πιο τρομακτικές ταινίες των τελευταίων χρόνων, η οποία



θα κάνει τον Εξορκιστή (θεωρείται ένα από τα αντιπροσωπευτικότερα δείγματα του είδους) να ωχριά μπροστά της. Η φιλοσοφία του έργου έχει αλλάξει εντελώς. Θυμηθείτε ότι ο τρόμος που ενέπνεε η πρώτη ταινία βασιζόταν ακριβώς στο τι μπορούσε να φανταστεί κάθε θεατής που την παρακολουθούσε. Δεν υπήρχαν ξεκάθαρες σκηνές, ενώ σε όλες τις επιμαχες φάσεις απλώς προσπαθούσε να μαντέψει τι ακριβώς συναντούσαν κάθε φορά οι ήρωες της ταινίας από τον τρόπο που ήταν ζωγραφισμένοι στα πρόσωπά τους. Ακόμα και οι σκηνές των θανάτων των παιδιών ήταν αμφιλεγόμενες. Ίσως, τελικά, εκεί να βασίστηκε η μεγάλη επιτυχία της ταινίας.

Το "Blair Witch 2" έχει διαλέξει άλλον δρόμο στο συγκεκριμένο τομέα. Έτσι, όταν κάποιος χαρακτήρας πεθαίνει, η όλη "δικασσία" παρουσιάζεται ξεκάθαρα στην οθόνη μας και τίποτα δεν αφήνεται στη φαντασία και την κρίση του θεατή. Πρόκειται γενικά για ένα κλασικό αμερικανικό splatter, μία ταινία δηλαδή που περιέχει σκηνές άγριων φόνων και αίματος. Ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι το σενάριο της ταινίας χρησιμοποιεί ως δεδομένο την ύπαρξη της πρώτης ταινίας για να δημιουργήσει και πάλι μία αρκετά πιστευτή αίσθηση στο θεατή. Όσον αφορά στο στόρι, αυτό έχει ως εξής:

Ο Jeff (Jeffrey Donovan) ζει στο Burketsville, ένα μέρος κοντά στο Blair, όπου γυρίστηκε η πρώτη ταινία της σειράς. Ο εν λόγω κύριος εκμεταλλεύεται εμπορικά την



Οι κριτικές κάνουν λόγο για μία από τις πιο τρομακτικές ταινίες των τελευταίων χρόνων.



επιτυχία που είχε το Blair Witch Project, πουλώντας καπελάκια, μπλουζάκια και διάφορα άλλα τέτοια "σουβενίρ" με τη στάμπα της ταινίας. Εκτός από αυτό σκέφτεται να διοργανώσει και μία εκδρομή για όσους ενδιαφέρονται να περάσουν μία νύχτα στο σπίτι όπου έγιναν τα γυρίσματα της πρώτης ταινίας. Τέσσερα άτομα δηλώνουν συμμετοχή για την εκδρομή. Οι δύο πρώτοι είναι ο Stephen (Stephen Barker Turner) και η Tristen (Tristen Skylar), ένα νεόπλουτο νεαρό ζευγάρι, που σκοπεύουν να γράψουν ένα βιβλίο για το φόβο και τον αποκρυφισμό και πιστεύουν πως θα εμπνευστούν από το ταξίδι. Επίσης, μία

νεαρή κοπέλα με το όνομα Erica (Erica Leerhsen), που ισχυρίζεται πως είναι μάγισσα, ενώ η παρέα ολοκληρώνεται με μία ακόμη κοπέλα, την Kim (Kim Director), που απλώς συμμετέχει γιατί της άρεσε πολύ η ταινία. Φθάνοντας στο σπίτι, στήνουν κάμερες παντού με σκοπό να καταγράψουν οτιδήποτε ασυνήθιστο φανεί. Αργότερα την ίδια μέρα καταφτάνει ακόμη ένα γκρουπ ατόμων που έχουν έρθει για τον ίδιο λόγο με τους πρωταγωνιστές του έργου. Ο Stephen σκαρφίζεται φανταστικές ιστορίες περί φαντασμάτων και μαγισσών για να φοβίσει τους νεοφερμένους και να τους ξεφορτωθεί. Το σχέδιό του τελικά πιάνει. Η παρέα, χαρούμενη που ξαναβρήκε την ησυχία της, κάνει ένα παρτάκι στο δάσος δίπλα στο σπίτι. Το βράδυ περνάει ήσυχα, αλλά το άλλο πρωί τα παιδιά διαπιστώνουν με οργή πως όλες οι κάμερες είναι διαλυμένες ή έχουν χαθεί. Το μυαλό όλων πάει στο γκρουπ των ατόμων που δώσανε χθες. Είναι όμως έτσι τα πράγματα ή κάτι άλλο συμβαίνει; Νομίζω, όμως, πως έχω ήδη αποκαλύψει αρκετά για την υπόθεση, οπότε σταματάω εδώ. Η ταινία θα αποτελέσει χαράς ευαγγέλιο για τους λάτρεις του είδους, στους οποίους και προτείνεται ανεπιφύλακτα. Τώρα, όσον αφορά στους υπόλοιπους, καλύτερα να διαλέξουν κάποιο άλλο έργο. Τι θα λέγατε για το "Chicken Run" ίσως;





OSCAR 2001

Ανακοινώθηκαν και φέτος οι υποψηφιότητες για τα Όσκαρ 2001. Λόγω έλλειψης χώρου, θα σας παρουσιάσουμε μόνο τις σημαντικότερες από αυτές: καλύτερης ταινίας, πρώτου και δεύτερου ανδρικού ρόλου, πρώτου και δεύτερου γυναικείου ρόλου καθώς και σκηνοθεσίας.

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΤΑΙΝΙΑ

CHOCOLAT, CROUCHING TIGER: HIDDEN DRAGON
ERIN BROCKOVICH, GLADIATOR, TRAFFIC

ΠΡΩΤΟΣ ΑΝΔΡΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ

Javier Bardem, Russell Crowe,
Tom Hanks, Ed Harris,
Geoffrey Rush

ΠΡΩΤΟΣ ΓΥΝΑΙΚΕΙΟΣ ΡΟΛΟΣ

Joan Allen, Juliette Binoche
Ellen Burstyn, Laura Linney
Julia Roberts

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΑΝΔΡΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ

Jeff Bridges, Willem Dafoe
Benicio Del Toro,
Albert Finney, Joaquin Phoenix

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΥΝΑΙΚΕΙΟΣ ΡΟΛΟΣ

Judi Dench, Marcia Gay Harden
Kate Hudson, Frances McDormand
Julia Walters

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ

BILLY ELLIOT, CROUCHING TIGER: HIDDEN DRAGON
ERIN BROCKOVICH, GLADIATOR, TRAFFIC

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Aλήθεια, πόσοι από εσάς δεν έχουν δει τις δύο κλασικές ταινίες του **Arnold Schwarzenegger** "Terminator" και "Terminator 2"; Φαντάζομαι όχι πολλοί. Οι δύο αυτές ταινίες σημείωσαν πάρα πολύ μεγάλη επιτυχία όταν προβλήθηκαν. Η δεύτερη μάλιστα ταινία της σειράς είχε εντυπωσιάσει το κοινό χάρη στα τρομερά ψηφιακά εφέ που είχαν χρησιμοποιηθεί και δημιουργηθεί, φυσικά, με τη χρήση υπολογιστή. Η τρίτη συνέχεια της



Η πρωτοτυπία της ταινίας έγκειται στο γεγονός πως ο κακός αυτή τη φορά θα είναι γυναίκα!

ταινίας βρίσκεται ακόμα στα σκαριά, ενώ ο σκηνοθέτης της δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα! Παρ' όλα αυτά ήδη βρήκαμε πολλά στοιχεία για αυτήν στο Διαδίκτυο, ακόμα και ένα site που έχουν δημιουργήσει fans της σειράς. Το σίγουρο είναι, πάντως, πως ο σκηνοθέτης των δύο προηγούμενων επιτυχιών, James Cameron, αρνήθηκε να συμμετάσχει στο τρίτο μέρος της σειράς. Σε αυτό το τρίτο φιλμ θα παρακολουθήσουμε για άλλη μία φορά τις μάχες μεταξύ της ανθρωπότητας και των "έξυ-

πνων" ρομπότ του δικτύου Skynet. Ο κεντρικός πρωταγωνιστής θα είναι και πάλι ο John Connor, που τον υποδύεται ο **Edward Furlong**. Πρόκειται για τον άνθρωπο που γνωρίζει το μυστικό για να καταστρέψει τα Cyborgs που θα κατακτήσουν την ανθρωπότητα στο μέλλον. Η ιστορία περιστρέφεται και πάλι γύρω από το ίδιο μοτίβο. Δύο Cyborgs στέλνονται από το μέλλον πίσω στο παρελθόν. Ο σκοπός τους; Εντελώς αντίθετος. Ο Schwarzenegger θα παίζει και πάλι το ρόλο του "καλού" Cyborg,

όπως ακριβώς και στη δεύτερη ταινία της σειράς, με πρωταρχικό σκοπό να προστατέψει πάση θυσία τον Connor από τον άλλο "κακό" Cyborg. Η πρωτοτυπία έγκειται στο γεγονός πως ο κακός αυτή τη φορά θα είναι γυναίκα! Πρόκειται για ένα νέο Cyborg, που θα διαδέχεται πολλές και εντυπωσιακές ιδιότητες. Μερικές από αυτές θα είναι η δυνατότητα να γίνεται αόρατη κατά βούληση, να λιώνει και να μετατρέπεται σε κάποια άλλη μορφή ζωής, ακόμα και να παίρνει τη μορφή κάποιου από τους εχθρούς της. Ακούγοντας όλα αυτά, μπορούμε από τώρα να φανταστούμε τις ομηρικές μάχες που θα διεξαχθούν στην οδόνη μας. Στο

ρόλο της νέας και όμορφης αντιπάλου του Arnold η Famke Janssen, ενώ ο κωδικός του νέου Cyborg θα είναι T-1G. Η παρουσία της μητέρας του Connor στην ταινία, **Linda Hamilton**, δεν είναι ακόμη σίγουρη. Επίσης, σε διάφορα reviews που διαβάσαμε υπάρχει γενικώς ανησυχία για την απουσία του Cameron από αυτήν την ταινία. Όπως και να 'χει, το σίγουρο είναι πως η ταινία θα αποτελέσει άλλη μία μεγάλη επιτυχία για τον Αυστριακό ηθοποιό. Μείνετε, λοιπόν, συντονισμένοι και θα επιστρέψουμε στην πολύ σημαντική αυτή κυκλοφορία όταν θα έχουμε περισσότερα στοιχεία στα χέρια μας. **PC**



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Το ιδανικό περιβάλλον εργασίας, σύμφωνα με το φίλο της στήλης Gonik. Παντα τέτοια (το χαρτί που είναι);...



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC MULTIMEDIA

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

10
ΒΑΘΜΟΙ

R	A	D	A	R	Q	W	E	R	T	F	G	B	F	C	I	K	O	L	P
A	W	S	C	V	I	K	G	N	I	F	E	I	R	B	E	D	N	O	I
E	T	I	K	O	L	P	A	M	E	L	A	S	I	N	A	S	S	O	S
G	F	T	J	K	L	C	G	A	B	R	I	I	E	L	K	J	H	R	G
E	C	R	I	B	A	A	S	D	F	G	H	J	N	B	V	C	X	Z	B
M	A	R	W	T	H	R	O	T	T	L	E	C	D	V	C	D	S	Z	O
E	M	G	V	E	U	B	V	H	G	I	K	L	O	T	G	D	W	S	G
L	P	A	B	V	C	D	G	F	G	B	A	I	R	T	O	A	I	R	E
E	A	X	C	N	M	I	E	R	T	Y	U	I	F	I	K	L	N	A	Y
N	I	E	R	G	F	H	U	D	F	L	I	R	O	E	D	C	G	I	D
E	G	F	N	G	I	K	C	A	I	B	R	E	E	H	J	K	M	N	O
P	N	V	O	R	E	A	B	V	T	R	T	D	S	A	V	C	A	X	P
O	R	D	G	D	W	R	E	E	B	I	E	O	V	C	G	F	N	D	E
P	E	N	G	A	G	E	G	R	G	E	N	C	L	A	K	I	O	L	E
I	P	A	O	L	A	R	A	G	O	F	E	S	T	I	V	A	L	K	H
S	O	S	A	R	A	S	A	E	R	I	H	K	J	O	P	R	G	F	D
A	N	O	I	T	A	G	I	V	A	N	C	V	B	N	R	O	M	K	L
N	E	R	G	B	A	I	R	T	O	G	R	O	U	N	D	A	T	S	U
T	I	G	I	A	G	I	A	M	O	Y	T	I	N	K	A	L	I	U	P
T	E	W	S	F	A	D	S	E	F	G	N	T	S	D	R	G	F	D	A

1. RAZA
2. TACTICAL
3. ELECTRIC
4. TACTICAL
5. TACTICAL
6. TACTICAL
7. TACTICAL
8. TACTICAL
9. TACTICAL
10. TACTICAL
11. TACTICAL
12. TACTICAL
13. TACTICAL
14. TACTICAL
15. TACTICAL
16. TACTICAL
17. TACTICAL
18. TACTICAL
19. TACTICAL
20. TACTICAL
21. TACTICAL

MULTI QUIZ

10
ΒΑΘΜΟΙ

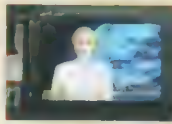
Ποια λέξη υπάρχει στο επάνω μέρος της σελίδας 108 του τεύχους 107 του "PC Master";

1	2	3	4	5	6	7	8

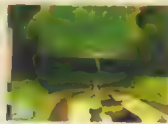
- Θα υποδυθεί τη Lara Croft στο επερχόμενο Tomb Raider: The Movie.
S. Angelina Jolie
V. Victoria Adams
F. Aleka Papariga
- Πώς ονομάζεται ο κακός στο Unbreakable;
T. Mr Glass
G. Elijah Wood
A. Mr Porcelain
- Ο συντάκτης της στήλης "New Millennium"
R. Vantor
D. Γιώργος Κράτοςας
W. Βαγγέλης Κράμης
- Νέο περιοδικό από τους συντελεστές του "PC Master"
E. Tutti
X. Γαϊόραμα
A. Hot Games
- Το θέμα του κόμιξ στο τεύχος Ιανουαρίου 2001 του "PCM".
F. Η κοκκινούσκουφίτσα
T. Το Blair Witch Project
B. Το Army Of Darkness
- Ποιος συντάκτης προτιμάει να είναι κόκκινος (από την ντροπή προφανώς) ή "χλωμός";
A. Ο Πάννης Καθολοκάκης
B. Ο Νίκος Κόντης
E. Ο Δημήτρης Ιωνανίδης
- Σύμφωνα με την Αντζελά αυτός που δεν κάνει λάθος είναι:
G. Ασφαλιός
H. Πεζοδρόμιος
I. Μαζούτ
- Ένα μυθικό έπος που διαβάζεται μονομιάς...
Y. Τίγανα
N. Platini
O. Mekelele

PHOTO QUIZ

10
ΒΑΘΜΟΙ



AMERICAN
MCGEE'S ALICE



FREEDOM:
FIRST
RESISTANCE



AIRFIX
DOGFIGHTER



X-PLANE



OPSYS

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταυρίστε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμμμουμμουμχμχμχμ...

10
ΒΑΘΜΟΙ

Υπάρχουν δύο δωμάτια, το Α και το Β, που δεν είναι πολύ μακριά το ένα από το άλλο και δεν μπορείς να δεις τι γίνεται από το ένα στο άλλο. Βρίσκεστε στο δωμάτιο Α, όπου υπάρχουν τρεις διακόπτες. Ένας από αυτούς ανάβει μία λάμπα στο δωμάτιο Β. Πώς θα μάθετε ποιος από τους τρεις διακόπτες ανοίγει τη λάμπα στο δωμάτιο Β, πηγαίνοντας μόνο μία φορά στο δωμάτιο Β;

Απ.:

Διαιρέστε τον αριθμό των κλεφτών του Αλί Μπαμπά με τον αριθμό των τετράδωμων, αφαιρέστε τον αριθμό των εποχών και προσθέστε τον αριθμό των ημερών που χρειάστηκε ο Θεός για να δημιουργήσει τον κόσμο. Ο αριθμός είναι το...;

Απ.:

Ποδοσφαιρικό

Ήταν, που λέτε, μια μέρα στην Ζούγκλα όλη τα ζώα και παρακολουθούσαν το All Star Game ποδοσφαίρου. Οι All Star των εντόμων (συμμετέχοντας και του περιβάλλοντος μερμηγκά Μήτσου) εναντίον των All Star των ζώων (ο ήγανος ήταν τραυματίας από το ξύλο που είχε φάει από το λιοντάρι). Το σκορ στο πρώτο ημίχρονο ήταν... "τσόντα". 25-0 υπέρ των θηλαστικών. Το δεύτερο ημίχρονο άρχισε με μια αλλαγή στην ομάδα των εντόμων. Η σαρανταποδαρούσα μπήκε στη θέση της μέλισσας. Και το ματς πήρε τελείως μορφή...

Η ομάδα των εντόμων κέρδισε, τελικά, με 25-26, έχοντας σκόρερ με 25 γκολ τη σαρανταποδαρούσα

και 1 γκολ από το κολλίμπρι (από σσίσες της σαρανταποδαρούσας). Στο τέλος του αγώνα, στη συνέντευξη τύπου, όλοι εξεμύνασαν την εκπληκτική τεχνική κατάρτιση της σαρανταποδαρούσας, την ανίκητη ντρίπλ της, το μοναδικό γκολ της.

▼ Γιατί δεν χρησιμοποιήσατε τη σαρανταποδαρούσα από την αρχή του αγώνα; ρώτησε ένας δημοσιογράφος τον προπονητή της ομάδας των εντόμων (τον πατέρα του Μήτσου).

▼ Κοιτάξτε, είναι ολίγορα ο καλύτερος ποδοσφαιριστής στον κόσμο. Είναι ο Μαραντονσπελέ μας! Όμως, η καμήνη κάνει δέκα ώρες να φορέσει τα παπούτσια της.

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 137.

Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λαμβάνουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Μαρτίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσαγιάννη. Δεκτοί θα γίνουν οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 15η Μαρτίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 140. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Ιουνίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικά. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compuress Α.Ε. και την Despec Multimedia.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:

ΟΝΟΜΑ:

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:ΤΗΛ.:

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΠΟΛΗ: Τ.Κ.:

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 134

15 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Εμφανίζεται και στο Baldur's Gate II, αρκετά πιο αδύναμος όμως σε σχέση με το πρώτο.

1 2 3 4 5 6
D R I Z Z T

1. Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο URL;
D. Uniform Resource Locator.
G. ...Ust Re Lele (με αγγλικούς χαρακτήρες δεν θεωρείται βρισιά, έτσι!).
A. Unidentified Rolling Log.
2. Ποια είναι η ιδιομορφία της Athletic Bilbao στα Championship Manager και στον ποδοσφαιρικό κόσμο γενικότερα;
A. Έχει "μαφιόζο" πρόεδρο.
P. Η εμφάνισή της θυμίζει ουράνιο τόξο.
R. Δεν αγοράζει ποτέ μη βόσκους ή μη βασκικής καταγωγής παίκτες.
3. Εικονίζεται στο πίσω μέρος του sleeve του Basketball Manager και κάτω από τα τέσσερα screenshots.
B. Μία μπλόφα μπάσκετ.
H. Το λογότυπο της Icehole.
I. Ένα αθλητικό παπούτσι (μάρκα Converse).
4. Τι σημαίνει το TEWS στα flight simulators της Jane (και όχι μόνο);
Z. Tactical Electronic Warning System.
J. Tactical Elerian War Secret.
K. Τίποτα το σπουδαίο.
5. Ποια η σχέση μεταξύ των Joneleth και Bodhi στο Shadows of Amn;
J. Είναι αντρόγυνο.
Z. Είναι αδέρφια.
X. Καμία.
6. Φονικός συνδυασμός εξοπλισμού στο Master of Orion II.
T. High Energy Focus, Hyper X Capacitors, Achilles Targeting Unit.
U. Battle Scanner, Inertial Stabilizer, Troop Pods.
V. Genut Lab, Energy Absorber, Inertial Nullifier.

XMMI

Ο Βάγγας και η Βάγγαινα ήταν ρόλοι σε θεατρική παράσταση.

Οι νικητές κερδίζουν από ένα αντίτυπο του παιχνιδιού "Pandora's Box" & "Classic Games"

- | | |
|---|------------------------------------|
| ✓ ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ,
ΠΕΥΚΗ | ✓ ΚΑΤΣΙΝΗ ΕΙΡΗΝΗ,
ΑΘΗΝΑ |
| ✓ ΛΕΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ,
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ | ✓ ΤΣΙΛΗΣ ΗΛΙΑΣ,
ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ |
| ✓ ΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ ΚΛΕΩΝ,
ΖΩΓΡΑΦΟΥ | ✓ ΚΑΤΡΑΜΑΤΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ |
| ✓ ΚΟΡΦΙΑΤΗΣ ΧΑΡΗΣ,
ΝΙΚΑΙΑ | ✓ ΒΙΔΑΛΗΣ ΦΡΑΓΚΙΣΚΟΣ,
ΤΗΝΟΣ |
| ✓ ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ,
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ | ✓ ΙΩΑΝΝΑ ΣΥΡΕΓΓΕΛΑ,
ΑΘΗΝΑ |

PHOTO QUIZ

Οι τσασπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να δγάλει άκρη και ταιριάξετε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



CHAMPIONSHIP
MANAGER
2000/2001



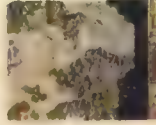
REAL MYST



LAST
KINGDOM



SQUAD
LEADER



HEROES
CHRONICLES

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

W E A K E N Q W E R T Y U I O M R N B W
A S B L O O D G O L E M Y U I O E H O K
Q W E T W A M P L I F Y D A M A G E N M
A B S E S D F G H W J K I O L H G B E V
S O T R N L M J U I K I W F G D A W A B
X N G R B I V T G D H A H J K L D R R N
V E C O N F U S E T R N A S W F N G M O
B S G B A E E R E N H O V B C X O F O I
T P A C V T R E B T S I A K B R S G R S
S I R B E S A T A W H I S W K O T I N O O
I I R E W P G R A R I I G E N W O G F L
S I I F A F A F A F A V A E E A P A F P
E T E L I T E E F C A M D O W W W I F X
R W L E R I P E S E T I A F A K A D E E
R Q W E R S V B I K A D E L L A S V A E
E F G N E E W I T M A E R W L A I K O S
W V W N Q W E R N I W K J N I V K O L P
O E O B N M J O Z A S I K U E R T G F R
L B G D E C K E P I F Y R R I O P K J O
E R T P O I S O N N O V A B N W H J K C

4TH THE COMING

Το πρώτο on-line RPG στην Ελλάδα!!!



Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.



Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.

ΗΡΘΕ ΤΟ 3^Ο VHS!



Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.



Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.

Εσύ τι περιμένεις για να μπεις στον φανταστικό κόσμο του "The 4th Coming":

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

www.t4c.gr

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!



Νέες Κυκλοφορίες

Τηλ.: 01-3801487, 3801761, Fax: 01-9216847, 9242219, E-mail: anubis@compupress.gr

www.anubis.gr

♦ Μόλις κυκλοφόρησε

Πιστωτικές κάρτες:



ΚΩΔ. ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΛ. ΔΡΧ. ΕΥΡΩ ΚΩΔ. ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΛ. ΔΡΧ. ΕΥΡΩ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Δίκτυα • Internet

280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900	20,25
281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500	16,14
310	Internet για γυναίκες ♦	153	1.900	5,58
311	Internet για παιδιά ♦	160	1.900	5,58
312	Internet για άντρες ♦	146	1.900	5,58
313	Internet για νέους ♦	150	1.900	5,58
161	Internet εξοπλισμ. τρυκ	339	5.500	16,14
204	Surfing στο Internet	364	4.400	12,91
219	World Wide Web Directory	519	9.900	29,05
322	Αναζητήσεις στο web	148	3.800	11,15
318	WAP: Ο κόσμος του Internet στην οθόνη του κινητού σας ♦	226	4.400	12,91
231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800	11,15
205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800	11,15
283	Internet Explorer 5	208	3.800	11,15
320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800	14,09
288	Ευχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.400	12,91
289	Ευχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.400	12,91
291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.800	11,15
319	ICQ 2000 ♦	134	3.800	11,15
260	Intranets	360	6.500	19,08
235	Modems από το A ως το Ω	140	3.800	11,15
060	Αντιστροφή μετρηστή	286	4.200	12,33
339	ISDN		-Υπό έκδοση-	
354	Η ροζ πλευρά του Internet		-Υπό έκδοση-	

Λειτουργικά συστήματα

326	Windows Millennium edition ♦	506	6.800	19,96
327	Μάθετε τα Windows Millennium edition σε μία εβδομάδα! ♦	242	4.400	12,91
297	Windows 2000 Professional	496	6.800	19,96
307	Μάθετε τα Windows 2000 Professional σε μια εβδομάδα!	191	4.400	12,91
279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400	12,91
273	Μάθετε τα Windows 98 σε μια εβδομάδα!	244	4.400	12,91
243	Η Βίβλος των Windows 95	731	9.900	29,05
193	Windows 95	367	4.400	12,91
150	Unix	836	9.900	29,05
093	Εκμάθηση του λειτουργικού συστήματος Unix	127	3.800	11,15
202	Unix για χρήστες του Internet	151	4.400	12,91

Πακέτα εφαρμογών

296	Αναλυτικός οδηγός για το Office 2000	800	9.900	29,05
252	Microsoft Office 97	406	5.200	15,26

Επεξεργαστές κειμένου

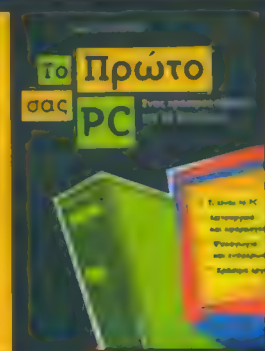
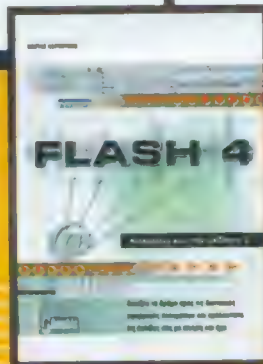
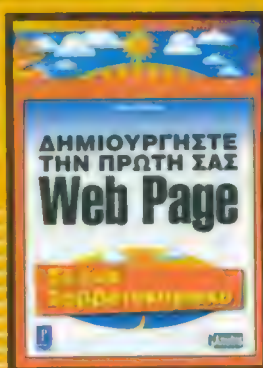
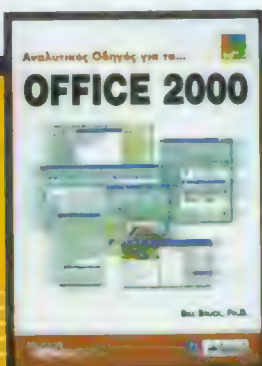
293	Αναλυτικός οδηγός για το Word 2000	576	6.800	19,96
308	Ευχρηστος οδηγός για το... Word 2000	195	4.400	12,91
248	Δυναμικές λύσεις με το Word 97	311	4.800	14,09

Λογιστικά φύλλα

306	Αναλυτικός οδηγός για το Excel 2000	587	7.300	21,42
309	Ευχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	257	4.400	12,91
249	Microsoft Excel 97	245	4.800	14,09

Βάσεις δεδομένων

305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800	19,96
255	Microsoft Access 97	266	6.200	18,20



Παρουσιάσεις

290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400	12,91
-----	--	-----	-------	-------

Γραφικά

333	Flash 4 ♦	331	7.300	21,42
298	AutoCAD 2000 ♦	453	6.800	19,96
264	AutoCAD 14 για Windows	391	6.800	19,96
246	Μάθετε το... AutoCAD 13 c4... σε μια εβδομάδα!	270	4.400	12,91
300	3D Studio MAX 3 ♦	416	9.900	29,05
277	3D Studio MAX 2.5	647	9.900	29,05
259	Μάθετε το... 3D Studio MAX... σε μια εβδομάδα!	260	4.400	12,91
265	Lightwave	110	3.800	11,15
299	CorelDRAW 9 ♦	416	6.800	19,96
269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.900	29,05
270	Μάθετε το... CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	383	5.500	16,14
292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400	12,91
351	Photoshop 6			-Υπό έκδοση-

Ηλεκτρονική τυπογραφία

329	QuarkXPress 4 για Windows και Macintosh ♦	256	6.100	17,90
048	QuarkXPress 3.32 για Windows και Macintosh	273	5.500	16,14

Προγραμματισμός

334	Προγραμματίστε με τη Visual C++ ♦	307	6.800	19,96
337	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 6 ♦	259	6.600	19,37
336	Δημιουργήστε την πρώτη σας web page σε ένα Σαββατοκύριακο ♦	224	6.800	19,96
268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800	17,02
237	Η HTML στην πράξη	378	6.800	19,96
217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800	11,15
240	SQL Structured Query Language	227	6.200	18,20
176	Cobol Ansi 85	512	6.800	19,96
241	Τεχνικές για την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων	214	5.500	16,14

Παιχνίδια

332	Baldur's Gate II: Ο πιο πλήρης οδηγός στρατηγικής ♦	274	5.900	17,31
330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής ♦	223	4.900	14,38

Γενικά

331	Το πρώτο σας PC ♦	301	5.600	16,43
263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200	18,20
286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800	17,02
209	Μικρό λεξικό πληροφορικής	105	3.800	11,15
091	Γνωρίστε με τον κόσμο των Fractals	203	4.400	12,91
225	Το μεγάλο βιβλίο του Macintosh	411	6.500	19,08

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ - BUSINESS**Νέα οικονομία**

323	WAP για επιχειρήσεις ♦	145	3.800	11,15
303	Τεχνικές αναζήτησης επιχειρηματικών πληροφοριών στο Διαδίκτυο ♦	212	3.800	11,15
302	Μαρκετινγκ στο Διαδίκτυο: Μεθοδολογία και πρακτική ♦	102	3.800	11,15
301	Στρατηγικές για την είσοδο μιας εταιρείας στο Διαδίκτυο ♦	138	3.800	11,15

324	Τα πάντα για το... e-Travel ♦	328	5.600	16,43
325	e-Auctions. Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες		-Υπό έκδοση-	
341	Διαφήμιση στο Διαδίκτυο		-Υπό έκδοση-	

ΠΟΛΙΤΙΚΗ

304	Πρόταση-πρόγραμμα για μία δυνατή και καλύτερη Ελλάδα	365	5.200	15,26
079	Η διαλυση της Γιουγκοσλαβίας	190	3.500	10,27

ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ**Ψυχολογία**

266	Εσείς και τα αδέλφια σας	279	4.400	12,91
-----	--------------------------	-----	-------	-------

Γενικά

338	Οράματα του Μέλλοντος ♦	489	7.600	22,30
-----	-------------------------	-----	-------	-------

ΜΕΤΑΦΥΣΙΚΗ

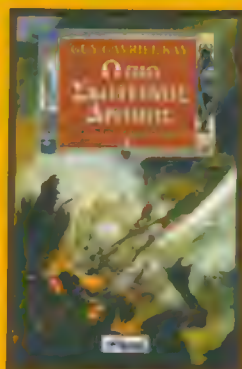
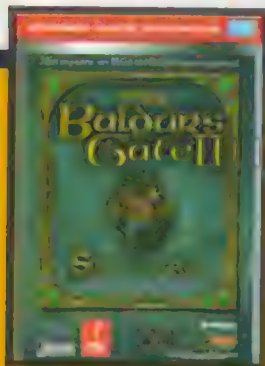
321	Τα κεκρυμμένα ♦	611	5.600	16,43
295	Έχουν έρθει!	300	4.800	14,09
287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900	14,38
142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900	34,92

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

315	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Α'): Το Δέντρο του Καλοκαιριού	425	5.200	15,26
316	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Β'): Η Περιπλανώμενη Φλόγα	371	5.200	15,26
317	Το Υφαντό της Φιόναβαρ (Βιβλίο Γ'): Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος ♦	528	6.200	18,20
275	Tigana - Τόμος Α'	442	5.200	15,26
276	Tigana - Τόμος Β'	312	4.600	13,50
284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Α'	312	4.600	13,50
285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν - Τόμος Β'	316	4.600	13,50
345	Οι Λέοντες του Αλ Ρασαν - Τόμος Α'		-Υπό έκδοση-	
346	Οι Λέοντες του Αλ Ρασαν - Τόμος Β'		-Υπό έκδοση-	
347	Τρέμω στο άγγιγμά σου: 22 ιστορίες σεξ και τρομου		-Υπό έκδοση-	
348	The Dark Elf Trilogy - Homeland		-Υπό έκδοση-	
349	The Dark Elf Trilogy - Exile		-Υπό έκδοση-	
350	The Dark Elf Trilogy - Sojourn		-Υπό έκδοση-	
352	The Sarantine Mosaic (Book I): Sailing to Sarantium		-Υπό έκδοση-	
353	The Sarantine Mosaic (Book II): Lord of Emperors		-Υπό έκδοση-	
-	The Icewind Trilogy - The Crystal Shard		-Υπό έκδοση-	
-	The Icewind Trilogy - The Halfling's Gem		-Υπό έκδοση-	
-	The Icewind Trilogy - Streams of Silver		-Υπό έκδοση-	

MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)	9.000	26,41
021	Η μαγεία του σινεμα (CD-ROM)	9.000	26,41
022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)	9.000	26,41



Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μην διστάσετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

➤ **ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ** τα παιχνίδια GTA, Rayman, Pokemon, Euro 2000, Tarzan, Driver, Resident Evil 2 και Perfect Weapon. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Σιρανίδης Νίκος
Τηλέφωνο (0351) 75288

➤ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** original σε χαμηλές τιμές τα Amerzone, Riven, Gabriel Knight 3, Overseer, Pandora Directive, Larry 7 κ.ά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Παπαδάκης Γιώργος
Τηλέφωνο 6433264, 0945-297627
e-mail maiden_g13@hotmail.com

➤ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** το UFO: Enemy Unknown αυθεντικό, με ή χωρίς το κουτί του. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Χριστοφοράκης Γιώργος
Τηλέφωνο 8082572, 0977-087552
e-mail katergaris@ironmaid.en.com

➤ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** original τα Tiberian Sun, Star Trek: New worlds, Call to Power και Dark

Reign. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Σακαρικός Αλέξανδρος
Τηλέφωνο 6923773

➤ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** γνήσια τα παιχνίδια, Tomb Raider III προς 5.000 δρχ. και The Legend of the Prophet and the Assassin προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Μοντεσάτος Νίκος
Τηλέφωνο (0661) 42802

➤ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** PC games και programs στην τιμή των 2.000 δρχ. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Εξίδης Κώστας
Τηλέφωνο 0977-197160

➤ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** γνήσια PC games, όπως τα Deus Ex, Diablo II, Star Wars Force Commander, από 3.000 έως 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο 2133075

Hardware

➤ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** PCI κάρτα γραφικών με video-in και το JAMI της AIBS LABS. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα Λεοντιάδης Θωμάς
Τηλέφωνο 0946-192527, 5741923
e-mail marvel_tomix@hotmail.com

➤ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** EDO RAM, 2 SIMMs των 72 επαφών, των 8MB και άνω έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Σαρτζετάκης Νίκος
Τηλέφωνο 2623019
e-mail p3000102@dias.aueb.gr

➤ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** επειγόντως σκληρός δίσκος οποιασδήποτε χωρητικότητας σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Καριπίδης Πέτρος
Τηλέφωνο (0463) 81505

➤ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Authentic AMD με ηχεία, ποντίκι, οθόνη χωρίς πληκτρολόγιο. Τιμή 100.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Δημητράκοπουλος Θανάσης
Τηλέφωνο 4966440

➤ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** mainboard Elite P6BX-At, Pentium II 400MHz, 128MB RAM 100MHz, HDD QF 8,4GB AATA 66, V550 16MB AGP TV-

Out, SB 256 Live, Pioneer 40x, 180000 οδόνη. Οθόνη Info-Quest καινούρια 100.000 δρχ. Όλα μαζί 260.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα Αγγελίδης Γρηγόριος
Τηλέφωνο 9323893

➤ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** Pentium III 733MHz, 256MB RAM, 32MB 3D Card, Recorder 8x, DVD 12x, CD-ROM 52x, Disk Drive, Modem 56K, Hard Disk 20,4GB 7.200 rps, SoundBlaster Live, 17" οδόνη. Τιμή 500.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Τριανταφύλλου Χρήστος
Τηλέφωνο (031) 447171

➤ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** Cyrix 6x86, 48MB RAM, FDD, 1,5GB Hard Disk, SoundBlaster pro, 2 κάρτες γραφικών (Voodoo και Matrox Power Graphics Millenium), CD-ROM Hitachi 12x. Τιμή 100.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Καραπάνας Χρήστος
Τηλέφωνο (031) 319340

➤ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** DVD-ROM 6x μαζί με τους drivers του σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Λαμπόβας Νίκος
Τηλέφωνο 2814973

Διάφορα

➤ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** GLMame 32 emulator, τελική έκδοση 036 Final που κάνει χρήση OpenGL, και το Open-GL και Front End για MAME 32. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Όνομα Μουλακάκης Παντελής
Τηλέφωνο (081) 251559

Ψηφίστε

τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1.

2.

3.

ONOM/MO.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΛΗ Τ.Κ.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.....ΗΛΙΚΙΑ.....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΗΛΙΚΙΑ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΛΗ Τ.Κ.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΥΠΟΓΡΑΦΗ

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ
---------------	---------------	--------------	----------	--------

[illegible]

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.


Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράψετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax** στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Δεσφ. Συγγρού 44, 117 42

Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών". Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

 Hardware Software

Διάφορα

[illegible]

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....

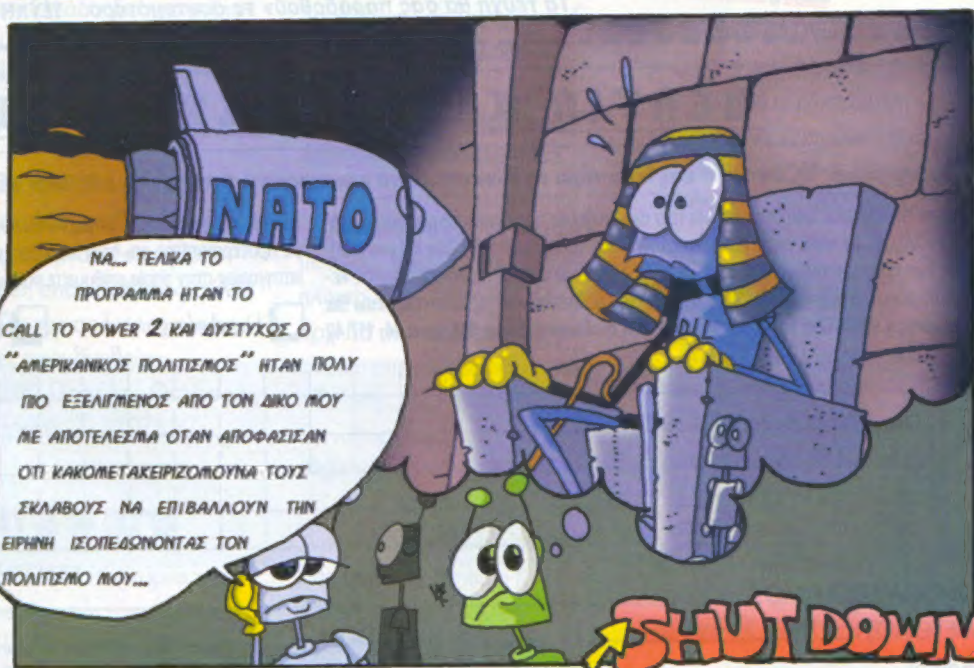
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....ΠΟΛΗ.....ΤΚ.....

HAIKIA.....THA.....E-MAIL ADDRESS.....

ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΟΜΑΤΑ

ΣΧΙΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com

CALL TO NATO



ΔΕΥΤΕΡΑ ΕΩΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

16:00-18:00



Κάντε delete σε όλα τα άλλα και...
"ανεβάστε" στην οθόνη της τηλεόρασής σας: ALTER CHANNEL!
Γνωρίστε τους ΧΑΚΕΡΣ, τους φανατικούς λάτρεις του διαδικτύου.

Η πληροφορική, το internet, τα multimedia
και οι νέες τεχνολογίες, χωρίς ερωτηματικά και αινίγματα.

Ιδέες και προτάσεις για έξυπνες αγορές.

Όλος ο κόσμος της υψηλής τεχνολογίας γίνεται δικός σας!

Απογεύματα επικοινωνίας κάθε μέρα,
από Δευτέρα έως και Παρασκευή 16:00 - 18:00
με τους Χάκερς, στο ALTER CHANNEL.

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

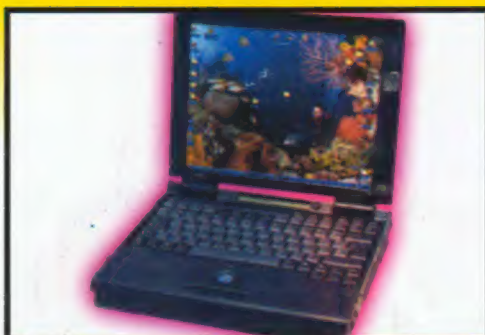


H.P. OMNI BOOK XE 3

Intel P III 700MHz
64MB RAM
10GB HDD
14 TFT XGA color
DVD 8x
Fax/Modem 56K
Li-on Battery
WIN 98 Preloaded

749.000

ή 80.900 x 12 μήνες*



COMPAQ

Presario 100

AMD K6 533MHz 3D
12,1" Color Display
64MB RAM up to
128MB
5GB HDD - Windows 98
V-90 Fax/Modem 56K
CDR 24x Standard/USB
Exit

399.000

ή 43000 x 12 μήνες



DELL

Latitude C600

Intel P III 700MHz
128MB RAM
10GB HDD
14,1 XGA TFT
DVD-ROM + FDD
Ethernet + Fax/Modem
Li-on, 2,4kgr

999.000

ή 109.000 x 12 μήνες

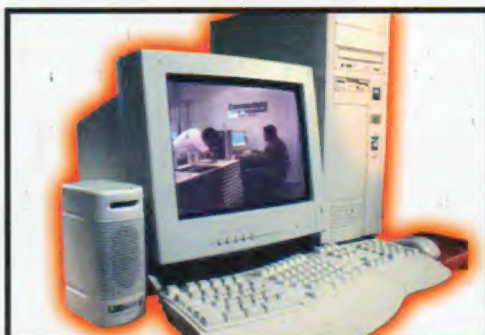


EXPERT Professional

Intel Pentium III Processor 800MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
64MB RAM up to 1GB/10GB HDD UDMA66
52x CD-ROM Drive/8MB AGP με επιταχυντή 3D
17" (1.280x1.024) Color Monitor/128bit Sound Card
1,44FDD/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

319.000

ή 34.000 x 12 μήνες



EXPERT Plus

Intel Celeron Processor 633MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium III Processor
32MB RAM up to 512MB/7.5GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB/AGP SVGA Card
Monitor 15" (1.280x1.024)/
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

219.000

ή 25.000 x 12 μήνες



EXPERT Professional II

Intel Celeron Processor 733MHz FCPGA
Motherboard BX up to Pentium III
32MB RAM up to 512MB/7.5GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB AGP SVGA Card
Monitor 15" (1.280x1.024)
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

239.000

ή 26.800 x 12 μήνες



Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27

ΤΗΛ.: 38.15.931, FAX: 38.15.905

ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243

ΤΗΛ.: 51.53.388, FAX: 51.53.028

ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗ ΓΛΥΦΑΔΑ

• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4

ΤΗΛ.: 89.86.321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:

ΔΕΥΤΕΡΑ, ΤΕΤΑΡΤΗ: 9:00 - 17:00, ΤΡΙΤΗ, ΠΕΜΠΤΗ, ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 9:00 - 20:00, ΣΑΒΒΑΤΟ: 9:00 - 15:00

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ

